CLUB Nintendo

TIPS DE:

- JET FORCE GEMINI
- GOEMON'S GREAT ADVENTURE
- MARIO GOLF GB

POSTER

- DONKEY KONG 64

MUSEO

- JAWS

CONOCE A:

N64
- TOY STORY 2
- READY 2 RUMBLE
- RIDGE RACER 64

GB
- METAL GEAR GHOST BABEL
- MADDEN 2000

Año 9 No.1

MARIO PARTY 2™

0 37634 13138 1 01

P. RICO US. 2.00 • GUATEMALA Q/ 12.50 • EL SALVADOR C/ 13.50 • NICARAGUA US. 2.00 • COSTA R. C/ 500.00 • HONDURAS L/ 23.00 • PANAMA B/ 2.00 • REP. DOM. DS 21.00 • VENEZUELA BS 1,250.00 • COLOMBIA $ 3,600.00 • BOLIVIA BS 7.00 • ARGENTINA $ 4.00 • CHILE $1,500

Cómpralos legal y con la garantía que sólo te da

10% de Descuento presentando este cupón en Mundo Nintendo Av. 7 No. 120A -13

MUNDO DE Nintendo®

Sumario

DR. MARIO 03

NUESTRA PORTADA 06

EXTRA 09

QUE HAY DENTRO DE... ESPACIO 64? 14

TIPS DE:

GOEMON 16

JET FORCE GEMINI 80

MARIO GOLF GB 86

MARIADOS

GOEMON 22

MEGA MAN 34

A FONDO

TOY STORY 2 24

READY 2 RUMBLE 27

MADDEN 2000 GB 50

DONKEY KONG 64 62

EARTH WORM JIM 3D 68

MUSEO

JAWS 54

CONTENIDO AÑO 8 58

ULTIMA PAGINA 96

INCLUYE POSTER CALENDARIO

Definitivamente hay que comenzar un nuevo sigolo con una buena cantidad de información. Sigue hojeando la revista para que puedas encontrar algunos tips de juegos para N64 y GBC. También una buena revisada a los juegos más recientes no estaría mal. El título especial de este mes es Mario Party 2, pero si quieres saber más de los próximos títulos de Pokémon (entre ellos un tal "Pokémon X"), dale un vistazo al Extra. Seguramente cuando se te pase el furor de Santa, de la celebración de fin de milenio y de los Reyes Magos, nos vas a reclamar por algo extraño de la Ultima Página... ¿A quién le interesa saber qué juegos le gustan más al tal "Panteón"? Bueno, explicarte por qué arruinaría un poco la sorpresa que tenemos preparada para algún número posterior, por el momento sólo te podemos decir que es parte de la respuesta a los lectores que pedían saber más de los gustos de cada uno de los investigadores. En fin, hay muchas cosas interesantes que hacen que el ejemplar que tienes en tus manos sea muy especial. Nuestros mejores deseos para este año que comienza.

Aquí estuvo el rombo de Diciembre

ISSN 0188-7610

EDITORIAL

Hicimos el 2000 con muchas ganas de seguir creciendo y de darte siempre algo más. En el próximo número de febrero encontrarás un álbum para los verdaderos fans de Pokémon; (Sí ya sabemos que en el número especial de Pokémon que salío a principios de este mes de enero habíamos dicho que este mes publicaríamos el álbum, pero con tanta información y el poster calendario que estamos incluyendo en este número, decidimos publicar el álbum en febrero). Continuamos haciendo una revista interactiva para videojugadores, pues los grandes entrenadores podrán fotografiar sus Pokémon capturados con la Game Boy Printer y pegarlos en este exclusivo álbum, obviamente dentro de su revista Club Nintendo.

Quien llene su álbum, podrá ya sentirse muy orgulloso... pero hay más. Si tú compras tu Game Boy Printer con tu distribuidor autorizado Gamela y conservas la factura, podrás ganar premios súper exclusivos de Pokémon que van desde pósters y pins, hasta sensacionales sorpresas. En nuestros próximos números te diremos cómo y dónde presentar tu álbum lleno y tu factura. Apresúrate porque los primeros en llegar obtendrán los mejores premios ¡Ah! pero eso sí, todos absolutamente todos se llevarán por lo menos algo que se nos ocurra de colección.

Y de cualquier forma conserva tu factura de la Game Boy Printer, la Game Boy Camera y de todos los productos Nintendo que compres con tus distribuidores autorizados Gamela, pues este año estamos preparando grandes promociones para todos nuestros lectores.

¡Feliz día, mes, bimestre, trimestre, semestre, año, lustro, década, siglo y milenio nuevo!

Año IX #1 Enero 2000

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi
DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Lourdes Hernández
DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra
PRODUCCION
Network Advertising
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑO GRAFICO
Antonio Carlos Rodríguez
ASISTENTE DE ARTE
José Luis Suárez
CORRECCION DE ESTILO
Ma. Antonieta Ramírez
INVESTIGACION
Jesús Medina,
Daniel Avilés,
Alejandro Ríos "Panteón"
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

EDITORIAL TELEVISA

PRESIDENTE
Laura D. B. de Laviada
DIRECTOR GENERAL EDITORIAL EJECUTIVO
Carlos Méndez D.
DIRECTORA EJECUTIVA DE OPERACION EDITORIAL
Irene Carol
VICEPRESIDENTE ADMINISTRATIVO
Guillermo Barreto
DIRECTOR EJECUTIVO DE FINANZAS Y ADMINISTRACION
Luis Stein

GERENTE DE VENTAS
Gillermo Uscanga Tel. 52-61-27-66
EJECUTIVO DE VENTAS
Eduardo Bedolla
Tel. 52-61-26-00 ext. 11641

EDITORIAL TELEVISA COLOMBIA
GERENTE GENERAL
Emiro Aristizabal A.

VENTAS DE PUBLICIDAD
Cecilia Rueda
Bogotá Tel. 4109501 4139300
Medellín Tel. 3612788 3612789
Cali Tel. 6644220 6655436

(C) COPYRIGHT 1999 CLUB NINTENDO

Año 9 # 1, Revista mensual, Enero 2000. Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.

(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992. Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.

Editor Responsable: Carlos Méndez D.

Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Revista **CLUB NINTENDO**, No. 9 1 (MR) 2000 Nintendo of América Inc. All right reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertaiment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A. Transversal 93 No. 52-03 Santafé de Bogotá D.C. Colombia. Distribuidores: Venezuela: Distribuidora Continental, S.A., Caracas Venezuela. Ecuador: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Guayaquil, Ecuador. Colombia: Distribuidoras Unidas, S.A., Santafé de Bogotá, Colombia.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Paseo Colón 275 Piso 10, (1063) Buenos Aires , Argentina. Teléfonos (541) 4343-2225, Telefax (541) 4345-0955. Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor Responsable: Jorge S. Lafauci Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364.

Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 Piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán SAC. Av. Vélez Sarfield 1950, (1258) Buenos Aires, Argentina.

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

(c) 2000 Nintendo of America Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

DR. MARIO

¿Qué tal, cómo van en la redacción de la revista? ¿Bien? Bueno, dejando los saludos, leí en una revista anterior que un tipo está haciendo una página web, entonces se me ocurrió la idea de hacer un Club Pokémon en Internet, ya saben, para facilitar el intercambio de Pokémon en la Ciudad de México. A quien le interese, ésta es la dirección a la que pueden escribir:

Cyrax9@prodigy.net.mx
Entrenador CyRaX!!!
México, D.F.

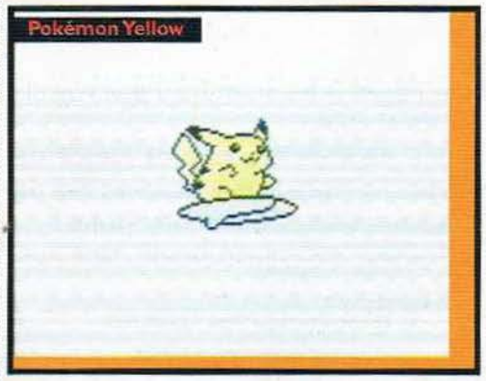
¡Vamos muy bien, muchas gracias! Bueno, pues aquí está una invitación más para que haya un contacto más directo entre los videojugadores. Y si tú no eres de la Ciudad de México, si eres de Querétaro, de Nayarit, de Venezuela, de Colombia o de cualquier otra parte del mundo y te interesa intercambiar pokémon o trucos, pues ya sabes, escríbenos.

♦

Amigos de Club Nintendo:
En el anuncio de Pokémon Yellow, al final sale la caja del caset y dice que es para el Game Boy Color, lo cual no es cierto pues yo me lo compré pensando que era para el Game Boy Color y luego me di cuenta de que no lo era. Estaba pensando en demandarlos pero creo que sería muy drástico. ¿Me podrian sugerir que hacer? ¡Porfas! ¡Gracias y bye!

Pablo Meza
México, D.F.

¡No, no, no! No nos demandes, mejor déjanos explicarte. Algo que debes saber es que Pokémon Yellow es para Game Boy Color y para Game Boy normal. Ya todos habíamos logrado diferenciar la compatibilidad de los cartuchos con los sistemas de GB por el color de los mismos, por ejemplo, si el cartucho es transparente, es que es sólo para GBC; si es de color negro es que tiene cosas para el GBC pero también se puede jugar en un GB normal; y si es gris es que no tiene nada para GBC, pero se puede jugar en ese y en cualquier otro sistema de Game Boy... Pero Pokémon Yellow es ¡amarillo! Este cartucho tiene cosas para GBC pero tambien se puede jugar en otras versiones del GB, así que si no hubiera sido una edición especial, su color "natural" hubiera sido el negro.



♦

¿Para qué sirve el movimiento de Splash que tiene Magikarp?
Por favor, respóndanme

Kusanagi
San Luis Potosí, SLP

¡Vaya, esta pregunta sí que nos hizo reír! ¡No! No pienses mal, tu pregunta es muy buena y nos hizo reír no porque fuera tonta o algo así, sino porque nos pusimos a pensar en lo chistoso que es ver a Magikarp haciendo ese movimiento que en realidad no sirve para nada. Hasta el momento, no le hemos encontrado algún uso al Splash de este Pokémon, así que si algún día descubres para qué sirve, no dudes en hacérnoslo saber.

♦

Hola. Ya les había mandado un mail con la misma pregunta, pero tal vez por tanto trabajo que tienen no tuvieron tiempo de contestarme, pero aquí estoy otra vez y ésta es mi pregunta: ¿Hybrid Heaven es muy difícil? les pregunto esto porque no tengo experiencia en los juegos RPG (Zelda me pareció difícil, y un amigo me dijo que es el RPG más fácil que ha jugado) y no quiero comprar un cartucho que no voy a poder disfrutar. Espero una respuesta sincera ya que de ella dependera mi decisión de comprarlo o no. Gracias.

Raúl Morales
México, D.F.

Esa pregunta es difícil de contestar, ya que depende mucho de tus gustos. En ocasiones hemos visto a videojugadores totalmente inmersos en un juego; a veces no pasan de la primera escena de un juego que tal vez para nosotros sea muy fácil, pero ellos de la primera no pasan y están horas y horas ahí. Todo parecería indicar que el chico de verdad no fue hecho para ese juego, sin embargo, pese a su dificultad, él sigue ahí porque simplemente el juego le gustó. Tomando en cuenta esto, si a ti te parecen difíciles los títulos de RPG, pero te gusta jugarlos aunque del primer diálogo no pases, adelante, Hybrid Heaven es una de las mejores opciones de RPG. Pero si eres malo para este tipo de juegos y aparte de todo no te gustan, pues te recomendamos buscar otra opción.

♦

Hasta hace tiempo en su excelente revista veía que nos daban tips de cómo continuar un juego, a veces, como en el caso de Turok, nos daban

los caminos que había que seguir o dónde se encontraban las llaves, pero recientemente, sólo se la pasan con la publicidad de todos los juegos que van a salir. Está bien, yo entiendo que deben dar a conocer los juegos recientes, pero como que se ha perdido esa característica que tenía su revista, realmente yo la compro para eso, para ver tips de juegos recientes, pero parece que ya no van a dedicar su revista a eso.

Guillermo Fernández Avila
México D.F.

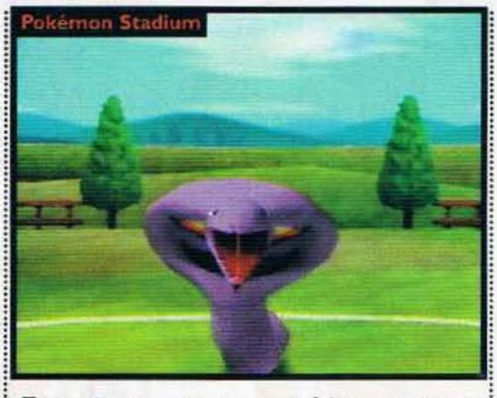
Tienes toda la razón en molestarte. Lo que pasa es que para hacer tips nos basamos en las cartas y en los e-mails que preguntan acerca de un mismo juego. en el caso de Turok (el primero), nos llegaron muchas peticiones de Tips, pues surgieron muchas dudas de este juego, pero extrañamente de Turok 2, por ejemplo, no tuvimos tantas dudas cuando apareció, pero por alguna razón recientemente han llegado muchas preguntas de Turok 2, así que estamos pensando seriamente en elaborar una guía de este gran juego de Acclaim. No te preocupes, no dejaremos de dar Tips, pues como te puedes dar cuenta, en este número hay bastantes y en el siguiente habrá más.

♦

Hola amigos de Club Nintendo, es la primera vez que les escribo pero he seguido la revista desde sus inicios (bueno, por ahí se me ha escapado algún numerillo); en fin, les escribo para felicitarlos por la revista, ya que cada mes está mejor, y por que tengo algunas dudas sobre el Transfer Pak:
Si tengo un hermano y él y yo queremos jugar Pokémon Stadium (eso cuando salga), si los dos controles tienen Transfer Pak cada uno, ¿se pueden cargar los datos de los dos controles para que así mi hermano y yo pudieramos jugar cada quién con sus pokémon?

Fernando Guerrero Martínez
Pachuca, Hidalgo

Claro que se puede, de hecho, esa es la idea original, que un Pokétrainer se lleve su cartucho de Game Boy y su Transfer Pak a la casa de otro Pokétrainer que tenga Pokémon Stadium y todo lo demás, para que puedan enfrentarse entre sí.



Esta pregunta se nos hizo curiosa, porque por ahí ha de andar flotando otra duda: ¿Podrán enfrentarse dos jugadores con sus propios pokémon a través de un sólo Transfer Pak? La respuesta es: no y sí. No, porque no podrán cargar los Pokémon en tiempo real, pero Pokémon Stadium tiene una opción para dejar grabados a los pokémon del GB en un archivo del cartucho y así un jugador podrá usar el Transfer Pak y el otro el archivo que tenga guardado.

♦

Las flores ya les sobran así que voy directo al punto.
¿Qué diablos pasó con los juegos de Street Fighter Alpha y Resident Evil de Capcom para el Game Boy Color?
Los Estoy esperando desde hace meses.

Ubaldo Estrada Gallardo
Guadalajara, Jalisco

Pues te tenemos noticias buenas y malas. Hablamos con gente de Capcom de Japón y nos dijeron que ninguno de los títulos que mencionas ha sido cancelado y que continúan trabajando en ellos, sin embargo, nos dijeron que tienen planes de lanzar Resident Evil de GBC hasta Abril de este año y de Street Fighter Alpha de plano no nos supieron decir cuando, pero es muy posible que sea por la misma fecha. Tendrás que esperar un poco más, pero no te pongas triste, ya que al parecer el resultado final de esos juegos va a ser muy bueno y al ser de Capcom es una garantía.

♦

En la revista Año 8, No. 12, el señor Luis V. Osuna Acosta y su hijo Luis V. Osuna Segundo les escriben diciendo que tienen las dos versiones de ¡¡¡¡¡MADDEN¡¡¡¡¡, 99 y 2000. Ellos dicen que jamás han podido bloquear una patada de gol de campo o punto extra, menos una de despeje y ustedes dicen que en la vida real no se puede bloquear una patada de despeje. Creo que ellos se refieren a una patada que se realiza en cuarto down cuando ya no le queda otra oportunidad al equipo que trae el balón en esos momentos, y esa sí es posible bloquerla. Otra cosa que quería mencionar, ellos piden tips de ¡¡¡MADDEN!!! Y ustedes les hablan acerca de NFL QUARTERBACK 2000, así que les pido en la siguiente revista corrigan su error.

Aldar Larios
México, D.F.

Bueno, pues de lo de la patada, lo que entendimos fue que se refería a la patada de despeje inicial y como que no nos dio a entender que se trataba de otro tipo de patada, pero de cualquier forma, la patada que se realiza en el cuarto down, como bien dices, sí se puede bloquear y tanto en el videojuego como en la vida real se necesita práctica para lograrlo. De lo de Madden y NFL Quarterback 2000... ¡Qué distraídos somos! Aquí si que nos equivocamos muy feo y queremos ofecerle una disculpa a todos los lectores, sobre todo a ti, al señor Luis V. Osuna Acosta y a su hijo Luis V. Osuna Segundo. Lo que creemos que nos pasó, es que como estabamos revisando ambos títulos al mismo tiempo, nos confundimos. Pero haremos lo posible porque este error no se repita, es más ya aprendimos a diferenciar una naranja de una manzana, ahora sigue Madden de Quarterback Club.

♦

HOOOLA: Mi nombre es Rubí. Envío un saludo a todos los que laboran en la revista de Club Nintendo, los felicito ya que es una excelente revista; no soy muy apegada a los videojuegos pero a mis dos hermanos les gusta mucho su revista, por lo que quiero pedir que envien saludos a traves de la revista a mis hermanos sus nombres completos son: JOSE MANUEL MURILLO CRUZ y ALBERTO RAFAEL MURILLO CRUZ. También me gustaría saber cuándo sale el juego Mario Party 2, pues el primer Mario Party nos gustó mucho y ya queremos algo nuevo. Gracias por su atención.

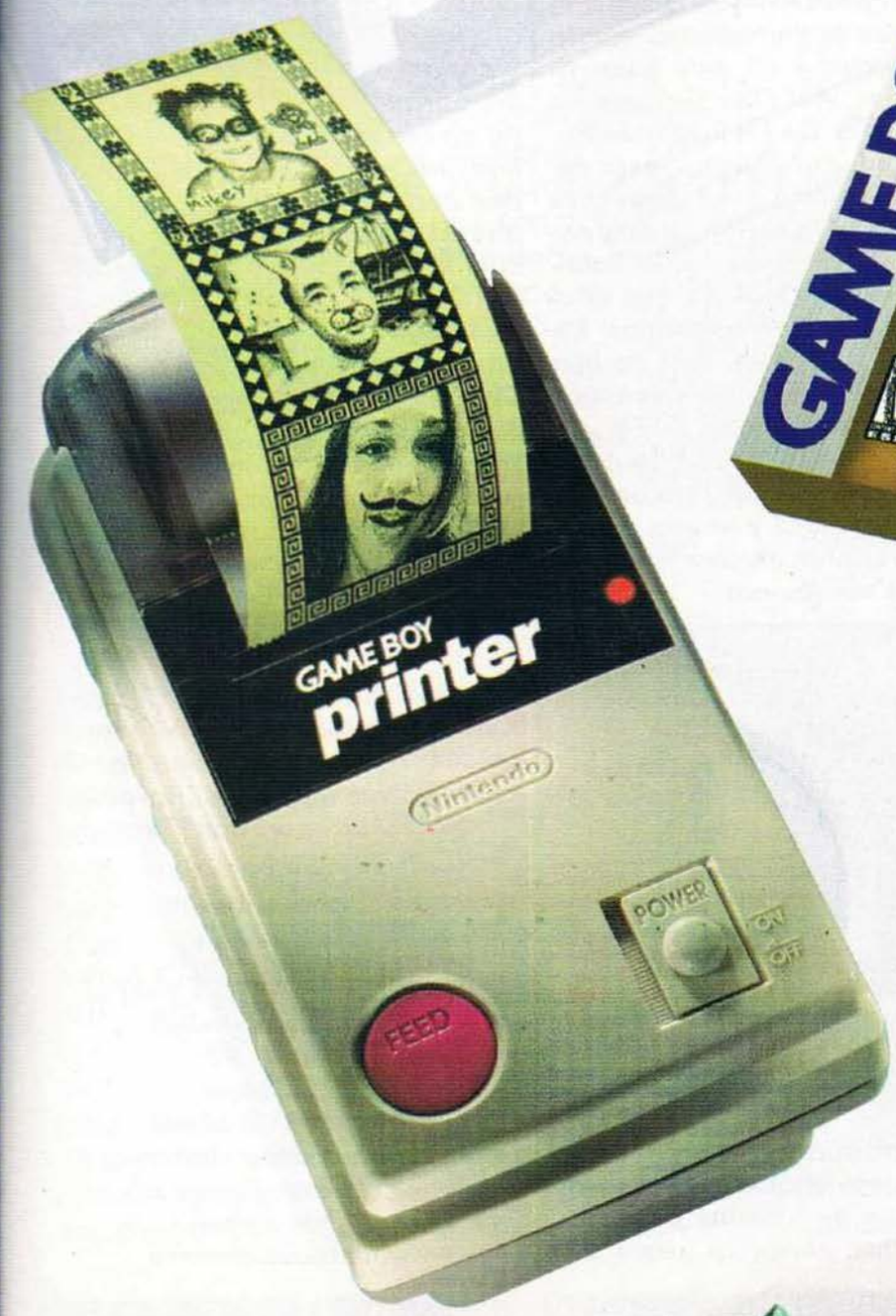
Ma. Rubi Murillo Cruz
Mexicali,B.C.

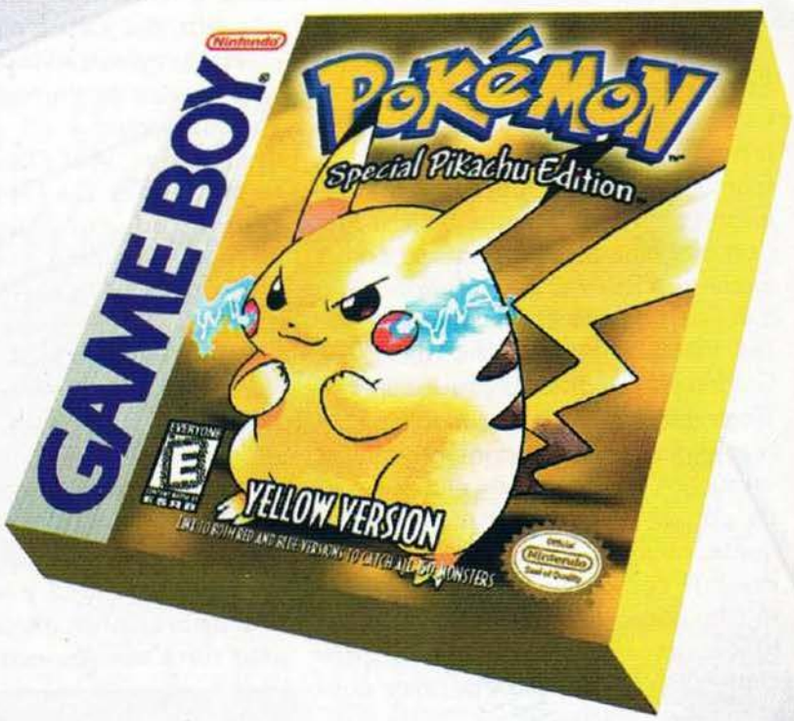
SOLO PARA FANS

Esta promoción está de Pokémon

Compra tu Game Boy Printer con tu distribuidor autorizado porque todo el año 2000 tendremos grandes promociones. Iniciamos en Enero con una promoción diseñada para verdaderos videojugadores y fans apasionados de Pokémon.

Fotografía a los 150 monstruos de tu cartucho Pokémon Yellow, imprímelas en tu Game Boy Printer y pégalas en el álbum que publicaremos en Club Nintendo de Enero. Habrá sorpresas para todos los álbumes llenos y para los primeros tendremos regalos exclusivos para los fans de Pokémon.





Además tu Game Boy Printer te servirá para muchas promociones durante todo el año 2000 en tu revista

C • L • U • B

Nintendo

Más información en el número de Febrero

Ahí están los saludos para tus hermanos, Rubí, muchas gracias por escribirnos... y juega más Nintendo, para que la próxima carta sea para contestarte un Mariado. Respecto a lo de Mario Party 2, como viste en la portada y como te enterarás en las siguientes páginas, ya sale el día 24 de este mes, así que diles a tus hermanos que lo consigan ya, porque está muy bueno.

♦

Estoy estrenando mi correo electrónico y me gustaría que me respondieran unas dudas que tengo:
Como en su revista del año 8 # 11 en el previo de Castlevania Special Edition dice que será compatible con el Expansion Pak y el Zelda Gaiden también, les pregunto:
¿Se venderá el cartucho de Zelda Gaiden junto con el Expansion Pak? o ¿Se venderá por separado? Porque estoy interesado en comprar ambos cartuchos y si alguno de ellos se vende con el Expansion Pak como paquete, mejor me espero, y si lo tendré que comprar por separado pues me lo compro de una vez, o ¿Qué creén ustedes? ¿Compro el Expansion Pak o me espero. Por favor contéstenme. Gracias.

Oribe Octavio Leñero Orozco
Jalapa, Veracruz

Hasta el momento, el único cartucho que se ha lanzado con el Expansion Pak incluído es Donkey Kong 64 y al parecer no hay planes de que algún otro cartucho haga lo mismo, así que es muy posible que tanto Zelda Gaiden como Castlevania Legacy of Darkness (le cambiaron el nombre), no incluyan este accesorio. Lo que te podemos recomendar es que consigas el Expansion por separado o también tienes la alternativa de comprarte DK64 y además de obtener el Expansión, te llevarás un excelente juego.

♦

Hola, yo soy de Venezuela y les escribo para discutir un par de preguntas: Dirán que soy tonto haciendo esta pregunta pero, ¿Quién es Gus? Esta pregunta la hago porque en mi ciudad es muy dificil encontrar esta revista, pero yo me las arreglo para conseguirla. Por cierto, lo siento Gus. ¿Cuál de los juegos de Pokémon es mejor? Y ya por último, ¿Por qué no han salido juegos de Dragon Ball para el Nintendo 64? Muchas Gracias. Por cierto tengo el mismo nombre de el doctor de la revista y del personaje principal de Nintendo.

Mario Martínez
Venezuela

A ver, vamos en orden:
Gus, o Gustavo Rodríguez, es el nombre del Director Editorial de nuestra revista, es un tipo muy simpático que es comediante, creativo, conductor y un muy buen videojugador. ¡Ah! Dice Gus que no te preocupes. De los juegos de Pokémon, todos son buenos, pero como comentario, a nosotros nos gusta mucho Pokémon de GB, pero también nos gusta mucho Pokémon Stadium 2 japonés, que es el mismo que llegará a América. De los juegos de Dragon Ball, no han salido para el N64 (y quizás nunca salgan), porque la serie de T.V. y el comic ya no son nada populares en Japón. Dragon Ball fue contemporáneo del SNES y en esta consola sí aparecieron muchos títulos de esta serie tan famosa.

Dos grandes creativos:
Shigeru Miyamoto y Gus Rodríguez

♦

¡Hola! Quiero felicitarlos por su empeño dentro de la revista y hacerles una pregunta; ¿todos los juegos tienen una edición especial como Zelda: Ocarine of time?

Sheik
Querétaro, Querétaro

Pues no todos, incluso es muy raro que un juego tenga una edición especial. Generalmente, una edición especial es, o cuando el cartucho es de un color diferente a los demás, cuando incluye algún tipo de regalo o cuando la caja tiene algo especial que la diferencia de las demas. Recoramos casos como el de Maximum Carnage de SNES, el cual era de color rojo (en aquel entonces todos eran grises). También sucedió con Killer Instinct de SNES pues el color era negro. En el GB también existió el caso de Donkey Kong Land, el cual fué amarillo. Del N64 está Rayman 2, Turok 2 y Donkey Kong 64, por mencionar algunos. El caso de Zelda: Ocarine of time fue muy extraño, porque la edición color dorado en realidad sí fué una edición limitada y que muy pocos pueden decir que la consiguieron, así que si tú tienes ese cartucho, cuídalo bien porque es de colección.

♦

Disculpen mi ignorancia, pero tengo una duda desde hace mucho tiempo. Yo tengo un control de Nintendo 64 que ya no ocupo porque la palanquita ya esta muy aguada o gastada y quisiera saber si se podría arreglar.

José Noé Gama
Acapulco Gro.

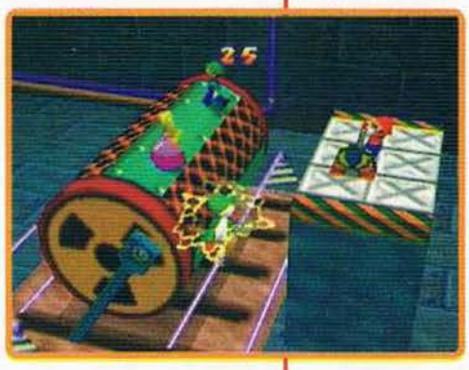
Pues envíaselo a Luigi, ya sabes que él siempre puede. Recuerda que lo puedes enviar a Hamburgo No. 12 en la Colonia Juárez, C.P. 06600, México, D.F. Seguro que Luigi resolverá tu problema.

♦

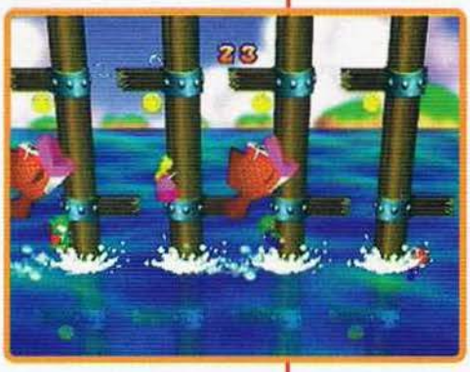
Del escritorio del Dr. Mario
Seguimos recibiendo tus cartas en:
Revista Club Nintendo
Hamburgo #8
Colonia Juárez
México, D.F. CP 06600
o mándanos un correo electónico a:
clubnin@nintendo.com.mx
Recuerda visitar:
www.nintendo.com.mx

MARIO PARTY 2

Mario y sus amigos sorpresivamente han vuelto con más energía y ganas de divertirse. Tras el éxito de Mario Party, era obvio que la secuela no podía tardarse en aparecer. Mario Party 2 tiene toda la diversión y sencillez que su antecesor, pero multiplicada. El objetivo sigue siendo el mismo, demostrar por medio de competencias en un tablero quién merece ser la súper estrella de Nintendo. La segunda parte de esta fiesta de Mario, siguen los mismos personajes, Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Donkey Kong y Wario, pero lo nuevo está en los tableros, ya que hay seis nuevos. Si no te gusta competir con otra persona, también hay un modo de juego especial llamado Quest Mode para que juegues solo, pero definitivamente te recomendamos conseguirte a otros tres amigos para que sea mucho más divertido este título.



El número de mini-juegos también es una novedad, ya que ahora encontrarás la nada despreciable cantidad de 64 y no creas que nada más le agregaron 14, pues hubo nuevos mini-juegos que sustituyeron a algunos viejos y algunos viejos fueron renovados para que hubiera más acción. Definitivamente se nota que gráficamente el juego mejoró muchísimo, ya que las texturas son más suaves y detalladas, además de que el "frame rate" es mucho mejor que en el título anterior.



Pero bueno, te platicaremos un poco más del juego en sí. Como te dijimos, aquí hallarás seis nuevos tableros, pero lo atractivo es que cada una tiene un tema en especial, por ejemplo, encontrarás la tierra del oeste, la tierra pirata, la tierra misteriosa, entre otras. Ahora los personajes interactuarán más con el escenario, encontrando trampas y de más por todos lados... alcanzar la estrella de Toad esta vez será un poco más difícil.

Algo padre es la interactividad de los personajes con el tablero, por ejemplo, en la tierra pirata, un barco disparará constantemente con su cañón y si logra golpearte, tendrás que empezar desde el principio. Otro ejemplo es el de la tierra del espacio, en donde Bowser te disparará con un rayo de energía y si consigue darte, te quitará todas las monedas. También hay escenas, como la tierra del misterio, en donde hay pasajes secretos, warps y puertas falsas. Un detalle buenísimo también lo encuen-

tras en la tierra del horror, en donde las condiciones del tablero cambias dependiendo de la posición del sol y la luna; en este tablero se hará de noche y de día constantemente... obviamente de noche tienes más posibilidades de encontrarte con un monstruo, aunque no siempre es malo. Respecto a los mini-juegos, estos son mejores que en el Mario Party original y lo nuevo con esto es que hay más de una forma para competir en ellos. Una forma es con los Item Mini-Games. ¿Recuerdas que te mencionamos hace no mucho que en Mario Party 2 podrías conseguir ítems? Bueno, pues esto es algo nuevo; si en el tablero llegas a caer en la casilla de Item, participarás en un mini-juego de un jugador y si caes muchas veces en este Item Space, serás recompensado con un ítem especial. En cada tablero hay un ítem especial y estos te sirven para poder hacer una que otra trampita durante el juego. Otra es con los Battle Mini-Games. Si un personaje cae en la casilla de Battle, todos los jugadores tendrán que poner apostar todas sus monedas en un juego de cuatro contra cuatro y el vencedor se llevará todo. Si dos jugadores caen en la misma casilla casi al final del juego o si un jugador usa el ítem Dueling Glove, habrá un duelo de dos personas. Como te has de imaginar, estos duelos están llenos de tensión.

Dependiendo del tablero en donde estés será el tipo de duelo que habrá. Además de éstos, te encontrarás con los clásicos uno contra tres, dos contra dos y todos contra todos. La verdad, todos los mini-juegos están divertidísimos, como uno en el que tendrás que escalar un mastil, tomando monedas y evitando a los peces que están ansiosos por comerte. Otro detalle padre es que los personajes tendrán un disfraz acorde con el tablero en donde estén jugando. Te vamos a decir la verdad: Cuando llego el primer Mario Party, nosotros lo jugamos con un poco de esceptisismo, ya que como se trataba de un juego de tableros de los que sólo les gustaban a los japoneses... pero apenas lo jugamos y no pasaron más de cinco minutos de juego para que lo consideráramos uno de los mejores juegos del N64 y uno de los mejores juegos de multijugadores de cualquier plataforma. Pues sencillamente, Mario Party 2 es mejor que el primero y creemos que con eso es más que suficiente para que lo consigas de inmediato, sobre todo si en tu casa hay más de un videojugador. En ediciones posteriores hablaremos de todos los secretos de este increíble cartucho, pero por el momento checa las imágenes para que veas por qué Mario Party 2 está en Nuestra Portada.

Proximos estrenos

Konami prepara el debut de Solid Snake en el Game Boy Color

En el E3 de Los Angeles del año pasado, Konami dio la noticia de que muy pronto haría la adaptación para el Game Boy Color de su exitoso juego Metal Gear Solid y hace poco dio el anuncio de que está trabajando arduamente en este título, dando a conocer las primeras imágenes, las ilustraciones que usará para la publicidad y el título oficial, el cual será

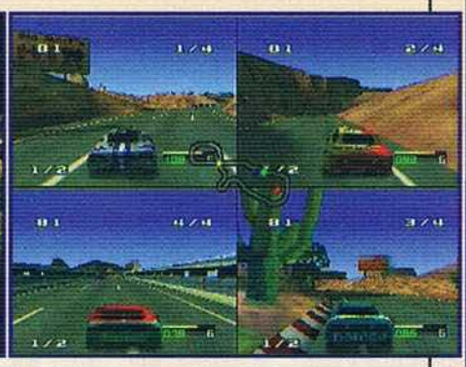
Metal Gear Gohst Babel y será un juego totalmente original (nada que ver con el Solid). Al parecer, la historia se llevará a cabo a principios del siglo 21 y el gobierno le encomendará una nueva misión a Solid Sanke. Los personajes que aparecerán en el

METAL GEAR
Ghost Babel

juego son muchos, unos viejos conocidos de la serie y algunos nuevos, como la banda enemiga a la que tendrá que enfrentarse Solid, llamada Black Chamber. El modo de juego será muy parecido a los títulos de Metal Gear que aparecieron en el NES y la vista principal de la acción será desde arriba. Konami promete que Metal Gear Gohst Babel aprovechará al máximo la capacidad del Game Boy Color y que el juego incluirá una buena cantidad de cinemas display, así que en un futuro no muy lejano le estaremos dando una muy buena revisada a este juego ya que estamos seguros de que va a ser un hitazo y le va a gustar a todos, sobre todo a los fans de Solid Snake, que han seguido su trayectoria desde el sistema de ocho bits de Nintendo.

Ridge Racer 64 ya tiene fecha de salida oficial

Namco ya le está dando los toques finales al súper esperado título Ridge Racer 64, este grán clásico de arcadias por fin ya está en la puerta para el Nintendo 64. Según fuentes confidenciales, Namco ha estado muy activo para crear una gran diversidad de autos al igual que pistas en donde encontrarás un sinfín de obstáculos y también acérrimos competidores que



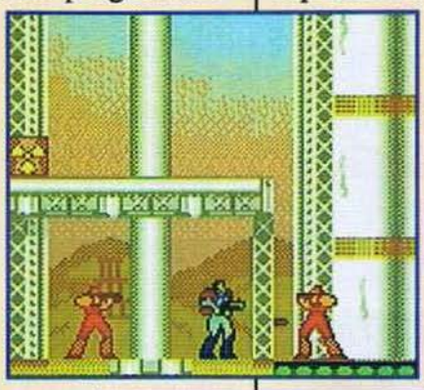
tendrás que vencer para obtener un lugar en el pódium de premiaciones. Estamos seguros de que este será uno de los mejores juegos en su género para el Nintendo 64. La fecha de salida de este juego es el 14 de Febrero... ¡sí, justo en el día del amor y la amistad! así que si no tienes

novia/o ni amigos, el dinero que hubieras invertido en el cine, mejor úsalo para comprarte Ridge Racer 64, pero como lo más seguro es que sí tengas la dicha de contar con un amigo, aprovecha ese día e invítalo a jugar este gran título de carreras.

BIONIC COMMANDO ESTRENA NUEVA VERSION EN EL SISTEMA PORTATIL

Para todos aquellos fanáticos del antiquísimo NES, Capcom ya tiene fecha de lanzamiento para un nuevo juego de Bionic Commando Elite Forces. Según la gente de Nintendo de América, este título es una versión totalmente nueva, siendo una combinación de los títulos de Arcade, NES y Game Boy. Este juego contará con más de veinte niveles y cada uno de ellos tendrá un ambiente predominante, como bosques, desiertos, montañas y ciudades futurísticas. Una nueva característica es que habrá dos personajes a escoger y será un Hombre Bionic Commando y una Mujer Bionic Commando; esto le dará un giro diferente al juego, ya que ambos personajes tendrán diferencias entre sí, como la movilidad.

Aprovechando las capacidades del Game Boy Color, los personajes tendrán una animación sumamente elaborada, pues usarán al rededor de ¡1500 Frames! Con esto se pretende lograr algo a lo que los programadores llaman "Human Motion", o sea, algo así como "Movimiento Humano" (pocos juegos se han acercado a esto y uno de ellos es Prince of Persia). La variedad del juego no sólo va a radicar en el hecho de que podrás escoger a dos personajes, sino también en las diferentes perspectivas en las que verás la acción dependiendo de la escena en la que te encuentres; te encontrarás con vista side-scrolling (la clásica de lado), top-down (de arriba para abajo) y first person (primera persona). Durante el juego podrás ver cinemas espectaculares de alta resolución y podrás escuchar voces y conversaciones... desafortunadamente debido a esto, este título será exclusivo del Game Boy Color. Si no has probado ningún juego de la serie Bionic Commando, te recomendamos ampliamente que aproveches esta oportunidad, así que apunta el 24 de este mes en tu calendario, ya que te aseguramos que desde que lo compres, no soltarás tu GBC.



OTRO MAS DE RARE... BANJO-TOOIE YA ES OFICIAL

Para ser sinceros, la verdad pensábamos que Banjo-Tooie, la supuesta secuela de Banjo-Kazooie de rumor ya no pasaba, pero hoy te podemos decir que si tú eras de los que tenía la esperanza de volver a controlar a la pareja más dispareja de los videojuegos, ya no tienes que soñar más, pues Banjo-Tooie oficialmente ya viene en camino. Aunque poco se ha hablado de este juego, debido a que los seguidores de los juegos de Rare aún le están sacando jugo a Jet Force Gemini y a Donkey Kong 64, hay algunas cosas muy interesantes de las que nos enteramos. Por ahí se dice que esta nueva versión tendrá muchas cosas nuevas, por ejemplo, contará con ocho nuevas y enormes escenas, muy al estilo de los mundos de DK64. También encontrarás algunos personajes debutantes, aunque hallarás varias caras conocidas. Habrá muchos jefes nuevos

Lara Croft da un gran salto al Game Boy Color

La afamada heroína de Eidos será llevada al sistema portátil a color de Nintendo. Eidos ya hizo el anuncio oficial de que está trabajando en un título para el Game Boy Color que tiene como nombre tentativo Tomb Raider. Parece que esta compañía está preparando algo muy especial para que Lara Croft tenga un debut digno de su fama en esta plataforma de Nintendo; la información que hay hasta el momento es muy poca, pues Eidos no ha mostrado ninguna imagen o ilustración ni ha dicho de qué se va a tratar, pero todo parece indicar que el desarrollo de este título va muy adelantado, así que no sería difícil que podamos ver una versión casi final a principios de marzo de este mismo año. Te tendremos más información de Tomb Raider de GBC en próximos números.

y de gran tamaño, los cuales en esta ocasión sí serán difíciles de derrotar. Este título estará plagado de minijuegos (por lo menos habrá uno por cada mundo) y otra cosa que se incrementó fue las transformaciones de Banjo. Algo que se nos hizo muy buena idea es que ahora tanto Banjo como Kazooie tendrán que aprender más movimientos, tanto en pareja como individualmente, ya que Banjo por fin podrá separarse en ocasiones de su emplumada compañera; es más, no sólo podrá hacerlo, sino que tendrá que hacerlo para poder avanzar en ciertas partes del juego. Una súper sorpresa es que ahora el shaman Mumbo Jumbo (el que te daba las transformaciones) reaparecerá, pero esta vez como un personaje controlable, ¿cómo ves? Otra cosa que hace que esta secuela se muy, pero muy diferente a su antecesor, es que tendrá un modo de multi-jugadores, en donde podrán enfrentarse hasta cuatro jugadores simultáneamente en los minijuegos. Y esto es sólo hablando del juego, pues técnicamente también se está mejorando muchísimo, sobre todo en la alta resolución de los gráficos, lo que nos hace pensar que quizás, al igual que DK64, sólo pueda jugarse con Expansion Pak. Rare, muy por debajo del agua, nos dijo

que es muy posible que este título sea mostrado en el próximo E3, pero haremos lo imposilble por obtener más imagenes antes. Pero, algo que se nos hizo curioso es que cuando nos platicaron de este título, nunca nos mencionaron a Tooie... ¿Estarán preparando algo especial para ella?

Estrenos en Japón

CARD HEROE... ¿EL SUCESOR DE POKEMON EN JAPON?

Es todo un hecho que los juegos de cartas tipo Magic están pegando muy duro en Japón en estos días, tan es así que gran parte del éxito de Pokémon en aquel país se debió al juego de cartas que se lanzó con la imagen de estos personajes. Y aunque Pokémon aún tiene mucho que dar por allá con la aparición de las versiones Gold y Silver, al parecer Nintendo está queriendo darle un descanso a los monstruos de bolsillo y mediante mucha mercadotecnia está preparando el terreno para el lanzamiento de un título basado en los juegos de cartas y que se llama Trade and Battle Card Hero. Hasta el momento no sabemos exáctamente quién es el protagonista del juego, si un sujeto llamado Hiroshi, que es un ser común y corriente que juega cartas, o Masaru Card, un personaje que, dentro del juego, es el héroe de una serie de T.V. y que es admirado por Hiroshi. Aunque la historia está un poco rara, todo parece indicar que a los japoneses les va a gustar mucho este título. La salida de Trade and Battle Card Heroe está programada para el 21 de Febrero de este año y dependiendo del éxito que tenga allá, no sería descabellado pensar que muy pronto veamos al "Primer Héroe del nuevo siglo" (como lo llaman sus creadores), en este lado del mundo.

De última hora

¿POKEMON X?

Y de última hora nos enteramos que Nintendo de Japón dio la noticia de que Pokémon no parará en un buen rato, debido a su éxito mundial. El siguiente proyecto de esta compañía es un nuevo título de Pokémon, pero no es ni para el N64 ni para el Game Boy Color... sino que es para el Game Boy Advanced. El nombre de este proyecto es Pokémon X y, salvo algunas caracterísitcas técnicas que interactuarán entre el sistema y el juego, no se ha dicho nada más hasta el momento. No sabemos si sea en el E3 o hasta el Space World cuando podamos ver algo más, pero si Pokémon X llega a tomar un poco más de forma, es una garantía que la introducción al mercado del Game Boy Advanced será todo un éxito.

POKEMON STADIUM YA ESTA EN CAMINO

Para aquellos que de plano la espera ya los estaba matando, no se angustien más, ya que Pokémon Stadium en América ya casi es toda una realidad, al igual que el Transfer Pak. No hace mucha falta que te digamos de qué se tratará este juego, ya que si eres todo un fan de Pokémon (y conseguiste la edición especial del año pasado de Clubnin), sabrás perfectamente en qué consiste. Pero bueno, si no eres fan, y no tienes la menor idea de lo que es Pokémon Stadium, a groso modo despejaremos tus dudas. En Pokémon Stadium podrás, entre otras cosas, pelear con tus pokémon del cartucho de Game Boy con gráficos 3D en el N64, usando un accesorio de nombre Transfer Pak (aún no disponible), mismo que se conecta en el puerto del control (como el Controller y el Rumble Pak). Como puedes ver en las fotos, la traducción del japonés al inglés, hablando de textos, ya está casi completa y en estos momentos seguramente se le están dando los toque finales a este magnífico cartucho tan esperado por tantos videojugadores. El próximo número te daremos un previo de Pokémon Stadium, por el momento, tendrás que conformarte con estas fotos.

pokesta1,2,3,4,5,6,7

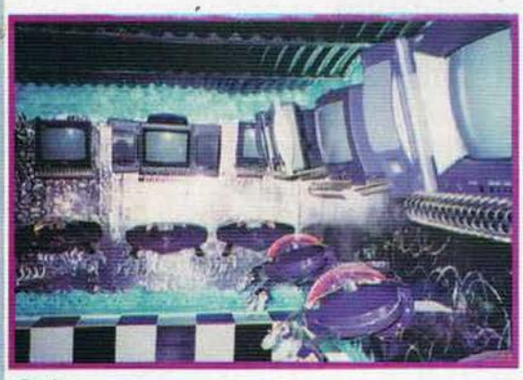
Pokemon Azul y Rojo totalmente en español

Y como la pokemanía no para, te tenemos una noticia muy especial. Si estás leyendo esto y lo estás entendiendo significa que sabes leer español, ¿no? Bueno, pues ¿qué te parecería poder leer y comprender así de sencillo los juegos de Pokémon en sus versiones Azul y Roja? Ya no te lo preguntes más, pues de muy buena fuente nos enteramos que NOA ya autorizó la salida de dos juegos de edición especial y que se llamarán Pokémon Spanish Version (Azul o Roja)... ¿Por qué Spanish Version y no Versión en Español? Buena pregunta, pero ahora no es tan importante como el hecho de que por fin nos han tomado en cuenta a los que hablamos español en el continente americano. También conseguimos enterarnos de que estos títulos aparecerán a finales del mes de Febrero de este año y si tienen éxito, es probable que se haga otra edición especial con los juegos Gold y Silver cuando lleguen a América, ¿Cómo ves? Desafortunadamente no hay planes para trasladar otros juegos de Pokémon a nuestro idioma, pero bueno, por algo se empieza, ¿verdad? Una duda curiosa es... ¿Qué irán a hacer con el famoso acento erróneo de Pokémon?

¿Qué hay dentro de...?

ESPACIO 64

Seguramente tú como la gran mayoría de los videojugadores, disfrutas platicar acerca de los títulos que están próximos a salir o de las maneras como pasas ciertos niveles o bien, echar la típica "reta" con un amigo. Pues como te habíamos platicado en varias ocasiones, existe un lugar llamado Espacio 64 que es donde se reúnen los fanáticos de los videojuegos para convivir, jugar un rato, en fin, pasársela bien en el ambiente que más te gusta. Espacio 64 es un lugar exclusivamente para los videojugadores realizado por Gamela México para que tengas la oportunidad de conocer y jugar (sin costo alguno), los lanzamientos más recientes de la temporada; así como los prototipos que lleguen a este lugar sin olvidar nunca, los ya famosos clásicos. En este sitio se encuentran instalados más de 35 equipos de N64 para que puedas probar tus habilidades contra alguno de los expertos que se encuentran en este lugar o intercambiar los pokémon que hagan falta en tu colección, ya que cuenta también con 20 Game Boy Color entre otras cosas, para que pases un buen rato entre chavos (y chavas) como tú. Puedes ganar además gorras, pins y pósters de colección al participar en los torneos y concursos que se realizan muy a menudo en una pantalla gigante que es la atracción estelar de Espacio 64. Además se están comenzando a organizar reuniones con temas determinados enfocados a los videojuegos, podrás conocer y compartir tu opinión con muchos otros videojugadores. De esta manera se realizará la semana de "X" tema para que todos los que asistan puedan charlar en una mesa redonda el tema que toque en esa ocasión. También asistirán personalidades dependiendo del tema, por ejemplo, en la posada que se realizó estuvo Gus Rodríguez firmando autógrafos. También se organizan eventos cuando llegan nuevos títulos, así que si quieres estar al día y jugar lo más nuevo, no desaproveches esta oportunidad y saca tu membresía. La membresía es el único requisito que necesitas para ingresar a Espacio 64 y consiste en llevar el original y una fotocopia de tu última compra de sistema, accesorios o cartuchos con los distribuidores autorizados Nintendo. Con esto tienes un pase por hasta 2 meses dependiendo del caso.

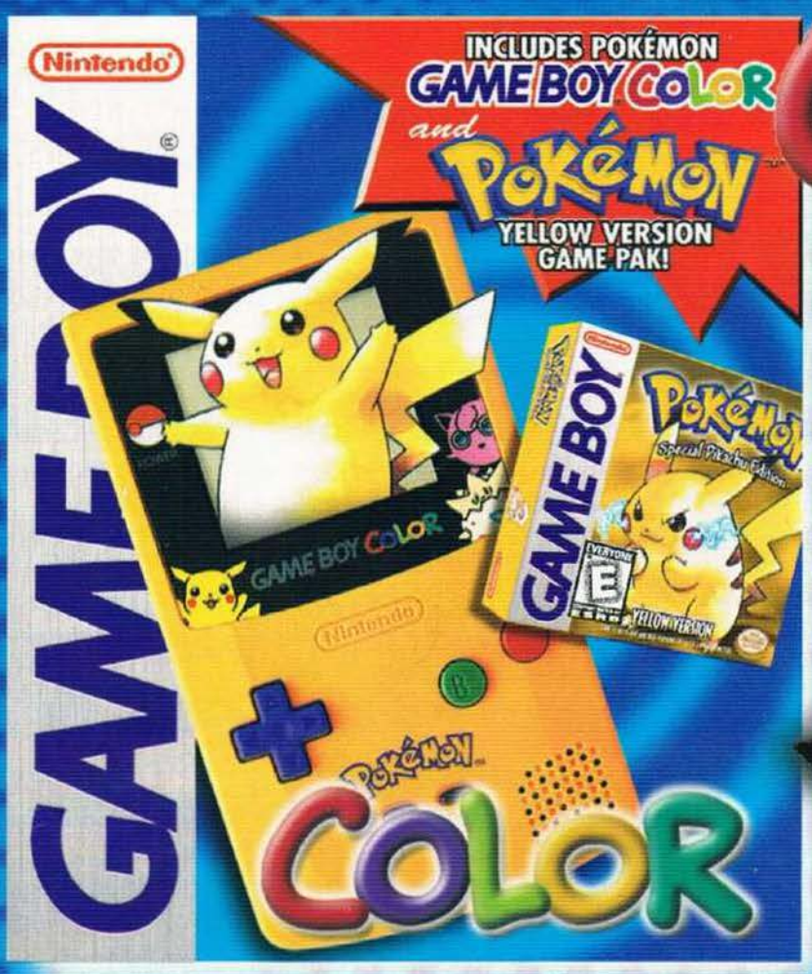


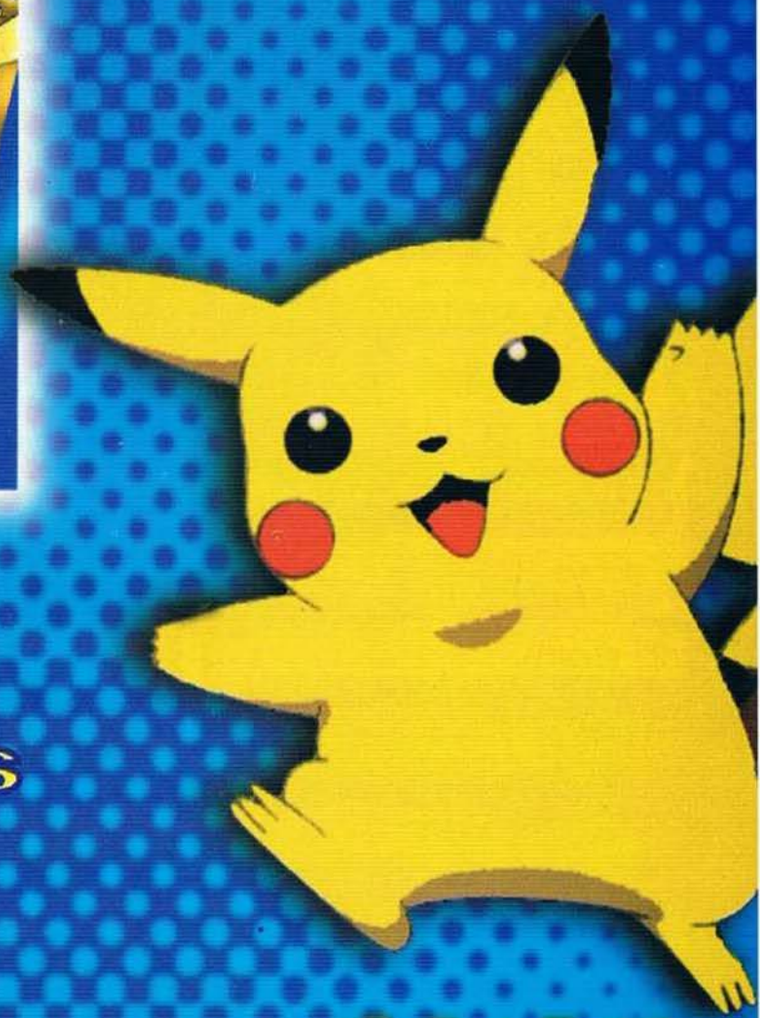
Todo esto se encuentra en Hamburgo No. 8, Col. Juárez (junto al taller de Luigi). Espacio 64 abre sus puertas todos los jueves y viernes de 15:00 a 18:30 hrs. Además se realizan eventos según la época del año, es decir, el día del niño, las posadas y muy próximamente el día del videojugador. Esta es una sorpresa que el equipo de Espacio 64 está preparando, mantente pendiente para que sepas de qué se trata.

El equipo de Espacio 64 está capacitado para darte el mejor servicio posible y están listos para recibirte cuando quieras, en las fechas y horarios señalados, recuerda traer tu comprobante y copia. Este es un servicio que Gamela pone al alcance de todos los videojugadores de México; aunque también, si eres del interior de la república y llegas a venir a Espacio 64, con tus respectivos documentos y un comprobante de que resides en algún estado, recibirás un regalo exclusivo por parte de E64 y si eres de Guatemala, Venezuela o algún otro país y te encuentras en México y traes los mismos comprobantes, ¡recibirás dos regalos! Bueno, después de ponerte al tanto de este padrísimo lugar, ven a darte una vuelta con tus comprobantes para que te la pases súper. Nosotros también andamos por ahí de vez en cuando así que te podemos decir que el ambiente es muy padre y que te recomendamos que vengas. El equipo es muy profesional y están muy bien capacitados para atender todas tus dudas y sugerencias.

¡BUSCA TU PAQUETE ESPECIAL!

GAME BOY COLOR





Sólo con tus Distribuidores Autorizados

Bajo Licencia Autorizada de Gamela México, S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

tips de Goemon's Great Adventure

Hace ya mucho tiempo que no habíamos hablado más en serio de este gran título de Konami, así que ahora vamos a ponernos las pilas y checaremos bien este juego. Como ya te habrás dado cuenta, los pasos que hemos incluído en los Mariados nos han dado muy buenos resultados, así como a nuestros lectores. Por esa razón veremos este título de esta manera, siguiendo los pasos te será más fácil terminarlo sin confundirte mucho, pero recuerda que los pasos también tienen otra utilidad; nosotros te damos lo básico y más difícil, pero los detalles pequeños te toca descubrirlos a tí, ¿o a poco no es bien padre descubrir las cosas uno mismo?, claro que si te atoras, es mejor que consultes estos tips.

Goemon: Ebisumaru, what did Wiseman want to show us, anyway?

Bismaru: To make a long story short, I'm taking the machine.

Como ya todos conocemos la historia de que Ebismaru robó la máquina que puede traer de regreso a los muertos y que Goemon es el único héroe disponible, vayamos directo al grano. Antes repasemos los movimientos básicos de los personajes y todo lo que debes saber para dominar este gran título.

Movimientos para todos los personajes

- A: Salto
- B: Ataque
- Agacharse (en diagonal te arrastras)
- Lo usas para moverte, mientras más lo presiones, más rápido correrás
- Z: Disparas el arma alternativa, puedes cargar el poder si dejas presionado el botón Z
- B + ◁: Jalas objetos
- Adelante: Empujas objetos
- R: Usas la pipa de cadena
- Cerca de un caballo o vehículo: A: Te subes en él
- Te columpias de los tubos
- △ + A: Bajas del caballo
- △ ó ▽ + B: Ataque de caballo
- Durante el salto: Sentón
- Durante el salto: A: Doble salto
- Mientras nadas: A: Súper nado
- Mientras te columpias Control Stick en cualquier dirección + A: Saltas al siguiente poste

Goemon

- Z: Coin
- Z (Mantenido): Flame Coin
- B: Pipe
- A, A: Double Jump
- R: Chain Pipe

Ebismaru

- Z: Shuriken
- Z (Mantenido): Poison Mist
- B: Spoon
- A, Abajo: Hip Attack
- R: Solid Megaphone

Sasuke

- Z: Bomb
- Z (Mantenido): Fire Cracker Bomb
- B: Dagger
- R: Sasuke Dive

Yae

- Z: Yae Bazooka
- Z (Mantenido): Lockon Bazooka
- B: Katana
- R: Mermaid Magic Power

© 1999 Konami

Además puede subirse uno de los personajes en el otro para avanzar más cautelosamente, estando así puedes usar un súper poder.

Al igual que en la versión anterior, deberás usar al robot Impulse para acabar con los enemigos de gran tamaño, pero para ello debes conocer también los movimientos básicos así que veamos...

Mueves al personaje y cuando estás dentro del robot, giras la mira

Pasas el Bastón

Golpe izquierdo/Golpe durante el movimiento

Disparas las monedas

Golpe derecho/Salto durante el movimiento

A + B Defensa

Rayo destructor

Golpes rápidos

Ataque delicioso

Patada G

Paso 1

Reúnete con Sasuke

Después de la introducción (hay que señalar lo

cómico de que Ebismaru dice que James Dean es su antepasado), debes pasar el curso Lost'n Road para entrar a Lost'n Town, te

encontrarás con muchos peligros y elementos que te ayudarán.

Ahora dirígete a la casa que indica la foto para que cuentes con la ayuda de Sasuke..

Paso 2

Pasa el Checkpoint en Edo

Debes conseguir cinco pases de entrada y el arma llamada Chain Pipe, checa el orden que te damos, no es obligatorio que lo sigas al pie de la letra, pero es una recomendación de los ítems a encontrar.

En Lost'n Town ve con este hombre iguana para obtener el primer Entry Pass, se está dentro de un pozo en la parte trasera del pueblo.

Si le das 100 monedas a Kenzo (que está vestido como mujer), te dará el Chain Pipe.

Habla con Mania (El DJ) y regrésale su equipo perdido para que te dé otro Entry Pass.

Completa Digading Gold Mine para obtener otro Entry Pass.

Ahora habla con el viejo de nombre Tomezo en Lost'n Town y derrota a los Mudtrotters para conseguir el siguiente Entry Pass.

Si terminas el Ringbell, obtendrás el último Entry Pass.

Paso 3

Derrota al robot en Edo Castle

Aquí lo único que debes hacer es usar

tus habilidades para llegar a la

cima del Castillo Edo y vencer al robot que está

controlando a Impact (suena fácil ¿verdad?).

Paso 4

Incluye a Yae en tu equipo y consigue la habilidad de nadar de Sasuke

Después de acabar con el robot enemigo, dirígete a Otohime Town, allí encontrarás a Yae. Para llegar a ella, entra en el tercer edificio del pueblo, entra en la puerta que

está debajo de tres letreros azules, allí entras en un cinema con Yae, ella se unirá al equipo y le dará a Sasuke la habilidad de nadar.

Paso 5

Obtén el Solid Megaphone

Para conseguir este ítem, debes cambiar tu personaje por Ebismaru, entra en la casa del té en Otohime Town, saliendo ve hacia la derecha, pasando la tienda general llegarás a una gran casa con tres puertas. Entra en la puerta que está a la izquierda. Ahora habla con la chica que está dentro para que le dé el Solid Megaphone a Ebismaru.

Paso 6

Atraviesa el Checkponit de Ryugu

Necesitas tres Entry Passes, sigue las recomendaciones:

Compite (y gánale) a Ebismaru corriendo a la cima de Frog Mountain. Este sujeto se encuentra en este mismo pueblo en la casa que indica la foto.

Termina el camino de Kappa por segunda vez (necesitarás la habilidad de nadar de Sasuke).

Completa el camino de Naruto para ganar el último Entry Pass.

Ahora sí, atraviesa las puertas de Ryugu.

Paso 7

Termina el castillo de Ryugu y derrota al jefe

Nuevamente necesitas tu habilidad para pasar a lo largo del castillo, al final te enfrentarás con el jefe.

Paso 8

Ve a Spook Village y habla con Wiseman

Primero necesitas completar el camino de Kokeshi por un Entry Pass. Ahora completa el camino

Maneater por un Entry Pass más. Termina Tomb Pass por el último Entry Pass (¿ya los estás odiando no?), finalmente entra en Spook Village y habla con Wiseman.

Paso 9

Consigue tres Entry Passes más en Spook Village

Para conseguir éstos ítems, primero regresa los cuatros ítems perdidos del hombre iguana para conseguir el primer Entry Pass. Si le llevas Strange Mushrooms a la viejita, obtendrás un Entry Pass más. Ahora usa los fuegos artificiales con ayuda de Sasuke para obtener el último Entry Pass.

Paso 10

Atraviesa el Checkpoint de Mafu Island

¡Adivinaste! Necesitas cuatro Entry Passes para poder tener éxito en esta empresa, sigue el orden recomendado, pero recuerda que no es obligatorio. Termina el camino Maneater por segunda vez para que puedas accesar a Pochan Lake, ahora termina Pochan Lake para tener el siguiente Entry Pass. Toma 7 sombreros y pónselos a las estatuas para ganar un Entry Pass más. Completa Tomb Pass por segunda vez para abrir el checkpoint de Mafu. Ahora pasa a través de las puertas de Mafu.

Paso 11

Termina Majin Castle

Nuevamente, deberás hacer uso de todas las habilidades adquiridas para poder llegar al final del castillo y derrotar al jefe.

Paso 12

Ve a la villa Tree Stump

Debes terminar el camino de Kaiware por un Entry Pass. Ahora debes pasar el bosque Mokeke para ganar un Entry Pass. Lo siguiente es completar Wonder Valley por arriba para obtener un Entry Pass y abrirás además Underworld Checkpoint. Pero si te vas por abajo una vez más ganarás otro Entry Pass y abrirás Tree Stump Village.

Paso 13

Consigue los tres Entry Passes en Tree Stump Village

Debes jugar con los éstos sujetos a las escondidas para conseguir el primer Entry Pass. Ahora deber ayudarle a esta chica a eliminar a los cuervos enemigos para ganar un Entry Pass. Ahora es cuando deberás probar ser ahorrativo, tienes que darle 3,500 monedas a Kensuke para que obtengas un Entry Pass.

Paso 14

Atraviesa el Checkpoint de Underworld

Atraviesa las puertas del checkpoint, pero para hacerlo deberás tener al menos 25 Entry Passes hasta este momento (soñarás con los Entry Passes).

Paso 15

Completa Underwold Castle

¿Qué crees? Debes pasar muchísimos enemigos y peligros (usando tus habilidades) para llegar al final de castillo y enfrentar al jefe que te espera.

Paso 16
Consigue Cuatro Entry Passes y sigue tu camino a Floating World Town

Completa Cloud Fortress por el camino de arriba para ganar un Entry Pass y abrir Wind Castle Wall. Ahora termina Cloud Fortress por el camino de abajo para ganar otro Entry Pass y así podrás abrir

Sky Garden. Completa Wind Castle Wall para conseguir un Entry pass y abrir Floating

World Town y termina Sky Garden para ganar otro Entry Pass, sólo resta entrar en Floating World Town.

Paso 17
Consigue tres Entry Passes en Floating World Town

Entrégale el almuerzo al mensajero para que consigas un Entry Pass (debes ir con Ebismaru). Consigue una carta de recomendación para que trabajes medio-tiempo por un Entry

Pass. Ahora cómprale un entry Pass a un comerciante fanstasma que se encuentra en la parte más baja

del pueblo, hasta la izquierda, pero debes llegar de noche.

Paso 18
Atraviesa Floating Checkpoint

Este es otro de los incómodos lugares donde necesitas un número determinado de Entry Passes para seguir avanzando. Aquí necesitas 30 Entry Passes como mínimo.

Paso 19
Termina Dream Castle

Esta es la prueba y escena final, debes echar mano a tus habili-

dades y mañas adquiridas para terminar el

castillo, al final te espera el jefe, que no es nada fácil.

Esperamos que estos Tips te sean de gran utilidad para que termines este gran juego, recuerda que si te atoras en alguna parte, puedes escribirnos y te responderemos todas tus dudas.

MARIADOS

¿Cómo paso el Festival Castle Temple en **Mystical Ninja Starring Goemon**?

Arturo Licona

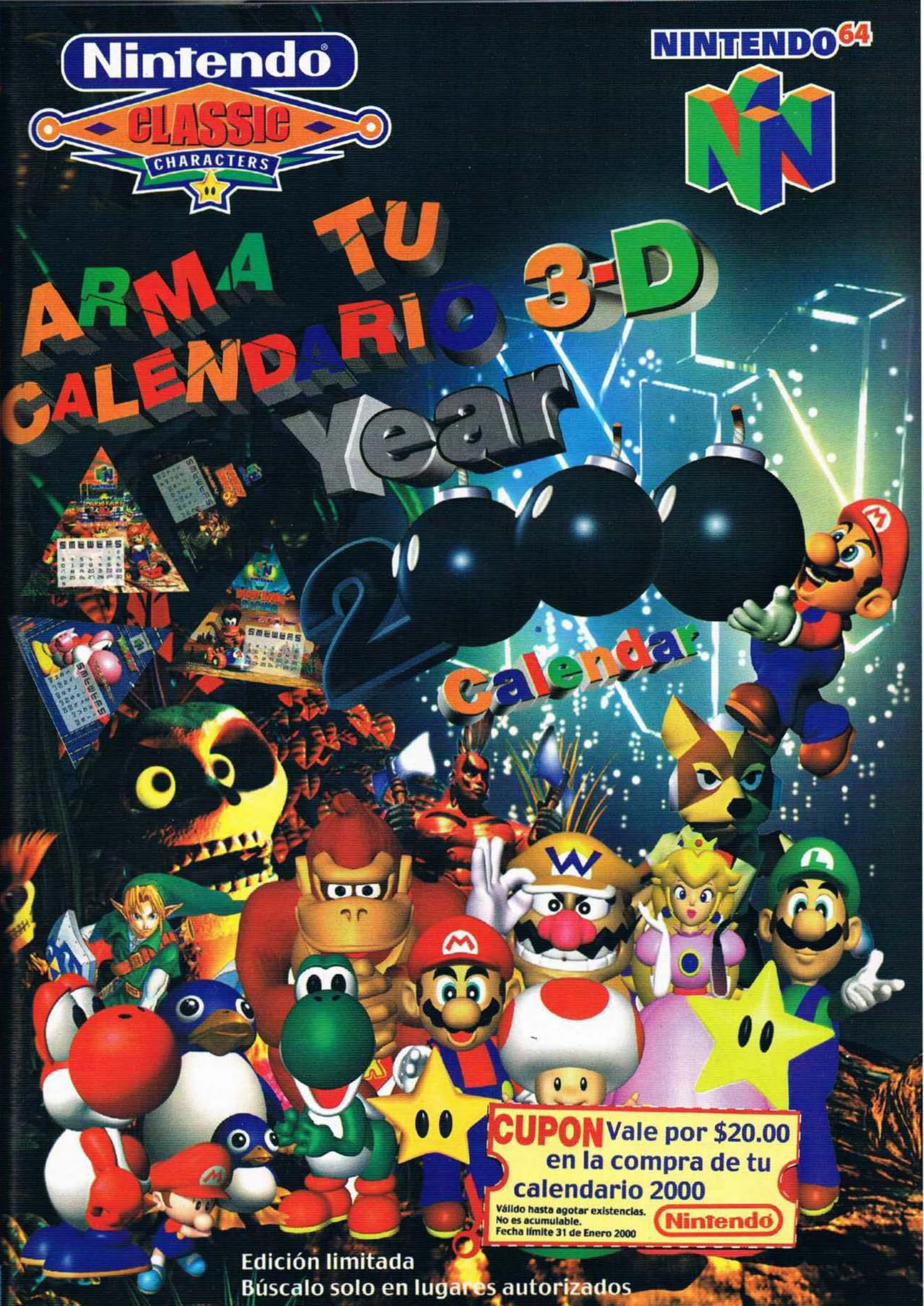
Ok, checa muy bien los pasos que debes seguir:

1. *Empezando el castillo, ve todo derecho y atraviesa la cerca de la izquierda. Sigue ese camino a la derecha y entra en el hueco en la cerca, ahora camina hacia la derecha y sigue el camino al rededor de la puerta. Entrando en la puerta sigue derecho y atraviesa el agujero en la cerca, ahora ve a la izquierda y salta para alcanzar la puerta. Nada derecho hasta cruzar y que llegues al otro lado del cuarto, entra en la puerta de la pared derecha. Toma el camino que conduce a la izquierda y entra en el cuarto. Sigue ese camino a la izquierda y entra en la puerta de la pared derecha. Ahora déjate caer y camina derecho, sube las escaleras y entra en la puerta. Ahora salta a las escaleras, rápidamente salta a lo alto de las escaleras y ahora salta a la plataforma de la derecha. Ve a la derecha y toca las escaleras para que se caigan. Continúa derecho subiendo las escaleras, ahora salta a la plataforma y entra en la puerta. Sigue ese camino a la izquierda y entra en la puerta de la pared izquierda. Ahora usa las plataformas de madera para poder alcanzar la puerta que está en la pared derecha. Entra en la puerta para que encuentres la Silver Key.*

2. *Después de recibir la primera Silver Key, sal de este cuarto, ahora usa las plataformas de madera para llegar al lado izquierdo del cuarto. Entra en la puerta aquí, ahora ve a la derecha y entra en la puerta de la pared derecha. Ve derecho y salta a las escaleras. Sube rápidamente y cae al suelo, ahora ve derecho y salta a las escaleras. En lo alto de las escaleras, espera un momento para que bajen las escaleras. Voltea y salta para que entres a una puerta. Ve a la derecha y déjate caer, ahora sube la escalera. Ve a la izquierda y usa el Chain Pipe para alcanzar el bloque con la estrella, entra en la puerta de la pared derecha. Ve a la izquierda y entra en la puerta de la pared derecha. Ve derecho y sigue el camino de la izquierda y usa la Silver Key para abrir la puerta. Ve a la izquierda y entra en la puerta que está en la pared de atrás. Ve a la derecha para que obtengas el arma de Sasuke: Kunai of Severe Cold.*

3. *Una vez que hayas conseguido esta arma, sal del cuarto através del mismo corredor, ahora sigue derecho y entra en la puerta de la pared derecha. Sigue derecho y entra en la puerta. Nada hacia el lado izquierdo del cuarto y entra en la puerta. Sigue derecho y salta para que sigas el camino a la derecha, cruza el agujero en la cerca y entra en la puerta. Sigue derecho por el camino a la derecha, ahora atraviesa el agujero en la cerca de la izquierda. Ve a la izquierda y sube las escaleras. Ve a la derecha y sigue el camino alrededor hacia la puerta de la pared izquierda. Entra en la puerta y cambia a Sasuke. Salta en el borde pequeño, ahora usa el arma que acabas de obtener de Sasuke para congelar las dos plataformas. Ahora salta sobre ellas para alcanzar la puerta de la derecha. Ve a la derecha y sube las plataformas que están cerca de la pared derecha, necesitarás usar el arma de Sasuke para congelar algunas.*
Una vez arriba de las plataformas, ve derecho y sigue el camino de la izquierda y entra en la puerta. Sigue ese camino al rededor del lado izquierdo del cuarto y ve a la izquierda a través de la puerta en la esquina superior izquierda del cuarto. Cambia a Sasuke y usa el arma para congelar la plataforma de la izquierda. Salta a ella y voltea a la derecha para que puedas saltar y alcanzar el suelo firme. Sube la plataforma para obtener la Gold Key.

4. *Ahora déjate caer al fondo del suelo y sal por la puerta de la esquina superior derecha y sal de este cuarto. Sigue el camino de la izquierda y usa el arma de Sasuke para congelar las dos plataformas para poder pasarlas. Ahora entra en la puerta de la pared de atrás. Sigue el camino a la derecha y baja las escaleras de la izquierda. Ve a la derecha atraves del hoyo en la cerca y continúa a la derecha a través del siguiente agujero en la cerca. Ve a la derecha y sigue el camino hasta una puerta. Entra y ve derecho a través del hoyo en la cerca, ve a la izquierda, y salta para alcanzar la otra puerta. Cruza derecho nadando y ve a la derecha y entra en la puerta. Ve derecho y toma el pasaje a la derecha. Entra en la puerta, sigue el camino a la derecha y entra en la puerta usando la Gold Key. Ve derecho y usa la rampa, ahora sigue el camino cruzando el agua hacia la puerta de la pared derecha. Ve derecho y baja la rampa, salta a la plataforma de madera. La plataforma te llevará a la derecha, ahora salta al camino. Ve a la izquierda del borde y salta a la plataforma blanca con negro. La plataforma te llevará a la izquierda, ahora salta al camino cuando estés arriba de él. Ve a la izquierda y sube la escalera, ahora sube la escalera de la derecha. Ve a la derecha del borde y salta a la pltaforma blanco con negro cuando se acerque. Ve a la izquierda a la plataforma de madera del centro. Ve derecho y salta a la otra plataforma blanco con negro que te llevará a la izquierda, ahora salta al suelo sólido. Ve derecho y sube la escalera de la pared izquierda. Ve derecho y salta a la plataforma y entra en la puerta. Ve derecho y baja la rampa, ahora ve derecho y salta a las escaleras hasta arriba. Entra en la puerta, ve derecho y déjate caer para encontrar a Tsurami, usa tus habilidades para vencerlo y obtener el Miracle Star.*


Nintendo
CLASSIC
CHARACTERS
NINTENDO64
ARMA TU CALENDARIO 3-D
Year
2000
Calendar
CUPON Vale por $20.00 en la compra de tu calendario 2000
Válido hasta agotar existencias.
No es acumulable.
Fecha límite 31 de Enero 2000
Nintendo
Edición limitada
Búscalo solo en lugares autorizados

a fondo

TOY STORY 2

Como ya sabes, tus fieles amigos, Woody, Buzz Lightyear y los demás, regresaron majestuosamente a la pantalla grande en la nueva película de Disney y Pixar, Toy Story 2, pero también hicieron su retorno a las plataformas de Nintendo, GBC y N64, en el juego del mismo nombre. Si te gustó la película y te gustaría saber más de Toy Story 2 para N64, sigue leyendo este A Fondo que preparamos para ti.

La Historia

Un día, los juguetes se encontraban solos, pues Andy (¿no será el mismo de Chuky?) salió al campamento de vaqueros. Ese día la mamá de Andy organizó una venta de garage donde uno de los juguetes iba a ser vendido. Woody fue a rescatarlo. Pero para su mala suerte, un coleccionista de juguetes le echó el ojo a Woody y se lo llevó clandestinamente. Ahora Buzz Ligthyear debe rescatar a su amigo Woody de las garras de este gordo sujeto.

¡Buzz Lightyear al rescate!

Para poder rescatar a su amigo, Buzz debe llegar hasta la casa del coleccionista Al. Para lograrlo necesita de todas las habilidades de un guardián espacial (aunque siendo un juguete, no puede volar). Checa todo o que puede hacer Buzz, sus habilidades son bastante sencillas de aprender a dominar por lo que recomendamos este juego a los videojugadores más jóvenes o principiantes.

Con el Stick controlas a Buzz, dependiendo de qué tanto lo presiones, será la velocidad del juguete.

Salto/Presiónalo una vez más para hacer que Buzz use sus alas para hacer un segundo impulso.

Láser/Déjalo presionado para que Buzz cargue el láser para un disparo más poderoso

Compañía: Disney Interactive

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación: EVERYONE E — CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado: Traveller's Tales / Disney Interactive

96 megabits — Memoria

ACCION — Categoría

Noviembre 1999 — Fecha de Salida

©Disney Interactive / Traveler's Tales

Ataque de giros de guardián espacial/Déjalo presionado para lograr un súper giro.

Cambias a la mira desde la cabeza de Buzz (checa el reflejo de su cara), desde aquí puedes apuntarle a los enemigos con mayor precisión y checar lugares.

Con este movimiento puedes acabar con ciertos enemigos y activar mecanismos y otras cosas.

El Juego

Este es un juego bastante sencillo de entender, aunque necesitas mucha paciencia para estar encontrando todo lo que necesitas para seguir avanzando. En realidad esto no es complicado; para pasar de una escena a otra necesitas unos ítems llamados Pizza Planet Token y que para obtenerlos debes cumplir cinco diferentes misiones. Aunque no tengas todos los Pizza Token, podrás avanzar al siguiente nivel pero necesitas los demás para realizar misiones más adelante.

Buzz puede colgarse de los bordes, subir por cuerdas y cadenas e incluso usarlos para deslizarse. También puede empujar ciertos objetos para usarlos de plataformas, checa muy bien en los lugares donde veas señalamientos para que uses tus habilidades.

Hay cinco maneras distintas de conseguir Pizza Token. Estas son las mismas para cada nivel, así que debes buscar a tus amigos para completar las misiones o bien, derrotar enemigos. Checa bien las maneras:

Items Coleccionables:

Monedas:

A lo largo de las escenas, encontrarás muchas monedas, debes encontrar a Hamm (el cerdito) para que te diga cuántas monedas necesita para darte un Pizza Token. El número de monedas varía según la escena donde te encuentres.

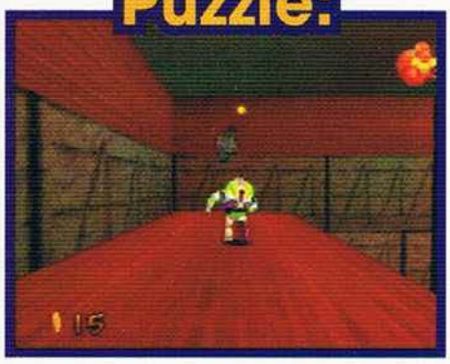
Dentro de cada nivel hay un enemigo mayor a los demás que debes derrotar para ganarte un Pizza Token, cada uno es diferente y tienes que vencerlo de manera distinta.

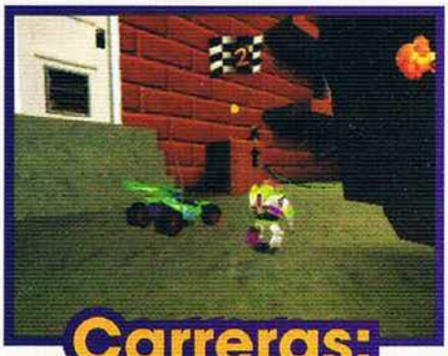
Mini-Jefe:

En cada etapa hay un personaje que le pedirá a Buzz que encuentre cinco objetos perdidos, si eres capaz de encontrarlos y llevárselos al personaje, obtendrás un Pizza Token.

También encontrarás diferentes puzzles que deberás resolver para ganarte uno de los dichosos Pizza Token, hay uno en cada nivel, así que deberás buscar por todos lados para localizarlos.

Puzzle:





Carreras:

Para ganar un Pizza Token más deberás competir contra un personaje más de la historia, si le ganas, obtendrás el ítem.

A veces necesitarás de una habilidad más para realizar algún objetivo, por ejemplo: En Andy's House (escena 1), si le llevas la oreja al Señor Cara de papa te premiará con una habilidad nueva, esto es además de los Pizza Token.

Cosas que debes saber:

Hay dos tipos de cámara que podrás cambiar según como te acomodes mejor, esto lo haces entrando al menú que aparece al poner pausa. La cámara activa se refiere a que siempre, sea como sea, la cámara girará desde la parte de atrás de Buzz automáticamente. La pasiva no tiene movimiento, según como vayas avanzando, así se quedará. En ambas cámaras podrás girar la vista hacia los lados con los botones C-Izquierda y C-Derecha pero solamente en la cámara pasiva podrás ponerla automáticamente detrás de Buzz con el botón C-Arriba.

En la primera escena hay unos cubos que te dan tips sobre tus habilidades, chécalos uno a uno dentro del cuarto para que vayas probando cada una de ellas.

Un detalle que nos pareció bastante bueno es cuando le disparas a los objetos, checa:

El Láser de Buzz deja unas pequeñas marcas, pero sólo por un rato, pues desaparecen sin dejar rastro. Aunque no es algo muy relevante, sí es un detalle que pudieron haber corregido con ayuda del Expansion Pak, esperemos que chequen este tipo de cosas en juegos futuros para hacerlos mejores.

Toy Story 2: Buzz Lightyear to the Rescue es un título bastante aceptable para todo tipo de videojugadores, aunque está enfocado a los que no sean tan experimentados o a los más jóvenes. La música es buena aunque lo malo es que sólo cambia de una escena a otra por lo que llega a ser monótona. La acción es bastante buena y es divertido, más para los fans de estas dos películas. Lo que sí es bastante irritante es la manera en cómo te hablan los personajes que piden tu ayuda, pues aunque hayas hablado con ellos, siguen diciéndote: "¡Por aquí!" al grado en que mejor bajas el volumen del televisor.

a fondo

READY 2 RUMBLE BOXING

Este es uno de esos juegos que en realidad son bastante raros pero que gustan mucho, pues son muy divertidos. Ready 2 Rumble es un título sobre peleas de box, pero no son muy comunes que digamos, aquí los personajes son muy diferentes entre si, pero no sólo en sus habilidades, sino que también en apariencia. Para darte cuenta hasta qué grado estamos hablando, hay mujeres en este juego, boxeando con hombres, lo gracioso es que aunque es raro y los personajes son muy chuscos, es un muy buen juego de box.

Los valores son muy buenos y la manera de jugar nos parece excelente, sólo necesitas saber para qué sirve cada botón y en menos de tres rounds ya estás bien picado con el juego.
Esto te lo decimos porque fue lo que nos pasó realmente cuando lo pusimos en nuestro N64; primero lo vimos para checar qué tal estaba y empezar a trabajar en él, pero nos tardamos en empezar a analizarlo porque nos quedamos retando un buen rato.

Pero basta de tanto rollo y vamos a checar muy bien este título; recuerda que es muy fácil de aprender, pero también necesitas mucha práctica para saber cómo meter combinaciones y medir a tu oponente.
Como no tiene una historia en particular, mejor pasemos a los controles, nuestro cuate Boris nos mostrará los movimientos:

Control Stick / Control Pad

Avanzas o retrocedes al personaje.

Te mueves hacia los lados girando alrededor del oponente

Aplican ambos movimientos

Golpe Alto Derecho

Golpe Bajo Izquierdo

Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación

Desarrollado por

256 megabits
Memoria

Deportes / Box
Categoría

Noviembre 1999
Fecha de Salida

Copyright: 1999 Midway Home Entertainment Inc.

Golpe Alto Izquierdo
Bloqueo Alto
(Mantenido)
+
Esquivas los golpes altos hacia atrás
+
Esquivas los golpes altos hacia los lados
Golpe Bajo Derecho
(Mantenido)
Bloqueo Bajo
+
Usas el modo RUMBLE
+
Esquivas los golpes bajos hacia los lados
+
Esquivas los golpes bajos hacia atrás
+
Burla 2
+
Burla 1
+ Golpe alto
Gancho
Todos los personajes comparten los mismos movimientos básicos, que causan más daño y sirven para poder llenar la palabra RUMBLE, además, cada boxerador tiene un movimiento "de marca" que sólo él (o ella) puede realizar, esto lo veremos más adelante.
+
Finta
+ Golpe alto
Uppercut
Sobre la cabeza
+ Golpe alto
Se usan los mismos movimientos con los golpes bajos, son menos efectivos, pero más rápidos.

Modos de Juego

Primero chequemos las bien consabidas opciones, en ellas puedes cambiar ciertos elementos del juego.

Skill Level

Este es el nivel de dificultad del juego, tienes entre Easy (fácil), Medium (medio), Hard (difícil).

Knockdowns

Aquí determinas el número de veces que tienes que derribar al contrario para ganar el encuentro.

Rounds

¿Te sientes muy resistente?... Pues determina de 1 hasta 12 rounds para que se golpeen los dos personajes.

Music Volume

Aquí puedes controlar el volúmen de la música del juego, la cual se mide en porcentaje.

Round Time

Ahora que si eres bastante peleonero o muy cobarde, puedes poner desde 15 segundos hasta 3 minutos que dure el encuentro, ¡lo bueno es que son personajes de videojuego!

Audio

Selecciona entre Mono o Stereo para que disfrutes de todo lo que escuches.

Controllers

Para cambiar la configuración de los controles, utiliza esta opción, aunque es bastante aceptable la configuración original.

Initial Settings

Pero si no te gustan todas las barbaridades que cambiaste, selecciona esta opción para regresarlas a su configuarión original.

Arcade

Esta es el modo clásico para las retas, aquí puedes jugar tú contra la computadora o contra un amigo, no ganas ningún título ni descubres personajes secretos, pero es muy divertido. Como dato adicional, puedes cambiar dos cosas aquí para hacer el juego un poco más entretenido.

Antes de aceptar la selección de personaje, presiona C-Izquierda + C-Arriba para cambiar el traje del personaje. Si dejas presionado C-Izquierda podrás seleccionar al personaje que desees para que sea tu "cornerman".

Cosas que debes saber

Para alcanzar el título debes saber muy bien todo acerca del juego, checa lo siguiente.
Cuando boxeas, tienes dos barras en la parte superior derecha, la verde/roja es tu vida y la azul es la barra de stamina (o fuerza).

Cuando eres golpeado, la barra de vida disminuirá dependiendo del golpe que te den, cuando se acabe, caerás a la lona.

La barra azul significa la fuerza con la que golpearás al rival, una vez lanzado un golpe, la barra bajará y después subirá otra vez. Debes tomar esto en cuenta para hacer bien las combinaciones y para saber cuándo asestar el golpe.

Cuando te mandan a la lona, debes presionar rápidamente todos los botones para recuperar la mayor cantidad de energía posible y debes hacerlo rápidamente, porque también el réferi te cuenta los diez segundos reglamentarios.

Cuando golpeas directamente al rival y le bajas cierta cantidad de vida, una letra aparecerá. Cuando juntas la palabra RUMBLE, puedes usar la furia de tu personaje presionando A + B, cuando haces esto, tienes unos pocos segundos con la barra de stamina fija; esto quiere decir que tus ataques tendrán toda la fuerza, uno tras otro mientras dure el efecto. Cuando eres noqueado o se termina el round, se acaba también el poder.

¡Cámara !

Aunque ya sabemos que muchos juegos tienen la opción de cambiar la vista del juego por medio de la cámara, Ready 2 Rumble Boxing maneja esto de manera especial. Aquí tienes varios tipos de posicionar la cámara: Normal; Rotando según los boxeadores; Vista desde afuera del ring; Rotando según el ring; De primera persona según el jugador 1 y de primera persona según el jugador 2.

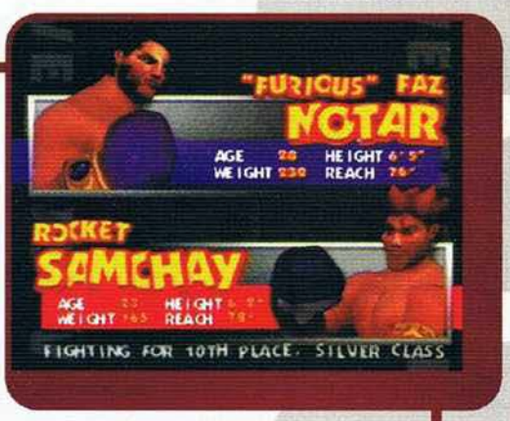
Esto no parece muy relevante, pero lo es, más que nada, la vista de primera persona. ¿Recuerdas cómo se veía el Mike Tyson's Punch Out! y el Super Punch Out!? La vista era bastante buena pues podías sentir casi que estabas en el ring mismo. Pues con la vista de primera persona puedes checar cómo das los golpes, cómo los recibe el contrario y cómo los recibes tú, lo cual lo hace bastante real.

Además, desde la vista de primera persona puedes checar detalles más "A Fondo" que hablan muy bien de este juego. Siempre nos hemos quejado un poco de los personajes hechos con polígonos pues parecen muñecos que ni abren la boca ni cambian su expresión así los estén descuartizando. Pues si usas esta vista, puedes checar cómo los personajes cambian su expresión, hacen muecas y las palabras van de acuerdo al movimiento de su boca, además de ver cómo sufren y la cara se les va poniendo como bofe echado a perder ¡esto si que está excelente!

Championship

Este modo está más que súper. Si a ti te gusta mucho la opción de poder manejar a tus equipos y jugadores en los juegos de deportes por equipos, te encantará poder llevar tu propio gimnasio de boxeadores. Aquí puedes entrenarlos, ponerlos a boxear por dinero y hacerlos entrar en peleas para ganar títulos (y más dinero), ¿genial no?

Conforme avances y ganes títulos, puedes ir accesando a los demás personajes, empiezas con tres. Con ellos debes empezar a manejar tu gimnasio, pero recuerda que si te quedas sin dinero, no puedes hacer mucho, así que apuesta con moderación.



Además, puedes poner a boxear a tus personajes contra los de otro entrenador con la ayuda del valioso Controller Pak. Y no sólo eso, también puedes intercambiar a los personajes con un cuate.

Lo primero que debes hacer es crear un gimnasio, debes ponerle nombre (¿obvio no?), puede ser tu nombre o uno chistoso.

Ahora puedes seleccionar a cualquiera de los tres personajes disponibles: Boris "The Bear" Knokimov, Butcher Brown y Afro Thunder, puedes cambiar de personaje en el momento que quieras para hacerlo pelear o entrenarlo. Ahora checa las diferentes opciones que tienes aquí:

Train Boxer

Aquí debes entrenar a cada uno de los boxeadores para que aprendas a usar combinaciones y a aplicar bien cada golpe, además le aumentas el nivel de sus habilidades. Cada uno de los entrenamientos cuesta cierta cantidad de dinero, por lo que debes conseguir cada vez más y procura no gastarlo todo para que puedas apostarlo.

Title Fight

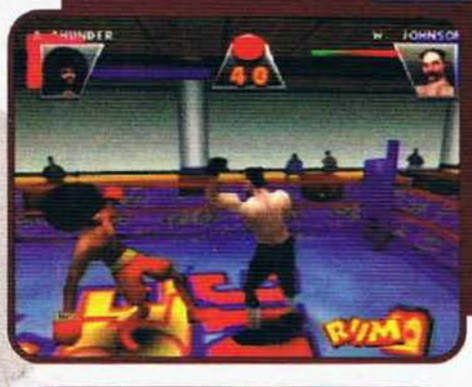
Este es el modo principal del juego y el objetivo principal, aquí pones a uno de tus boxeadores a pelear por una posición, cada vez que ganes, irás subiendo hasta poder retar al campeón por el título. Aunque no es tan fácil pues para inscribir a un personaje debes de pagar una cierta cuota, así que primero apuesta un poco y explota a tus boxeadores. Puedes decir que acabas por completo el juego cuando tienes a todos los boxeadores con títulos ganados.

Trade Boxer

Aquí puedes intercambiar a tus personajes con los de otro amigo por medio de los Controller Pak (¿PokéRumble? ¡para nada!).

Prize Fight

En esta opción tu personaje debe boxear contra alguien más para que puedas apostar dinero, si ganas, tendrás el doble de lo que invertiste, si pierdes, ¡dale de periodicazos a tu boxeador por la pérdida de dinero!



Exhibition Fights

Aquí puedes poner a pelear a tus boxeadores con los de otro entrenador con los Controller Pak, aquí también pueden apostar cada uno la cantidad de dindero que puedan pagar. Todos los cambios los podrán salvar en sus respectivos controller.

Select Boxer

Esta opción sirve para cambiar de boxeador a manejar en ese momento, para entrenarlo, ponerlo a luchar honorablemente por un título o de plano explotarlo.

Save Game

Para evitar problemas, procura salvar tu juego cada vez que hagas una modificación o que consigas un personaje nuevo para que no tengas que hacerlo de nuevo.

Exit

¿Será para salir? Claro, esta opción te regresa al menú principal, recuerda salvar si vas a salir de aquí.

Los boxeadores

A continuación te vamos a dar la lista de los personajes de este gran juego y su movimiento patentado, aunque te toca a ti (con la ayuda de este A Fondo), conseguirlos a todos.

Afro Thunder
Utempo — Presiona ◁ rápidamente

Salua
All you can eat — ▷ ◁ △

Boris "The Bear" Knokimov
Justice Axle — ◁ ▷ ◁

Butcher Brown
Wild Ride — ▷ ◁ △

Angel "Raging" Rivera
Ghetto Blaster — ◁ ▷ ◁

Selene Strike
No Love — ◁ ▷ ◁

Jet "Iron" Chin
Great Fang ◄• ◄• △

Tank Trasher
Tenderizer ◄• ◄• ► ▷

Rocket Samchay
Double Trouble ◄• •► ◁ ◄• △

Lulu Valentine
Triple Upper ◄• •► ► △

Nat Daddy
Dump Truck ◄• ◄• ► △ ▷

"Furious" Faz Motar
Cruise Missile ► •► ◁ ◁

Kemo Claw
Bow'n Arrow ◄• •► ◁ ◄• ◁

"Big" Willy Johnson
Tea and Crumpets •► ► △

Bruce Blade
Sit Down ◄• ◄• ► △

J. R. Flurry
Short Knuckle ◄• ◄• ▽

Damien Back
???????

No importa el lugar donde estés...

¡Sólo conéctate!

MARIADOS

Este es uno de los títulos que no hay videojugador que no lo haya jugado, Mega Man es un juegazo en cualquiera de las versiones para los diferentes sistemas que han salido, pero los que más acción y reto tienen, son los de la serie de Mega Man X pero aún así, todavía hay muchas dudas sobre ellos, así que vamos a responder algunas preguntas de nuestros lectores sobre estos entretenidos cartuchos, recuerda que no siempre debes esperar que las cosas salgan a la vista, debes intentar diferentes locuras con las armas que vayas obteniendo y con sus derivaciones con el fin de encontrar todo lo que te piden, ya que este es un juego no tan lineal, empecemos:

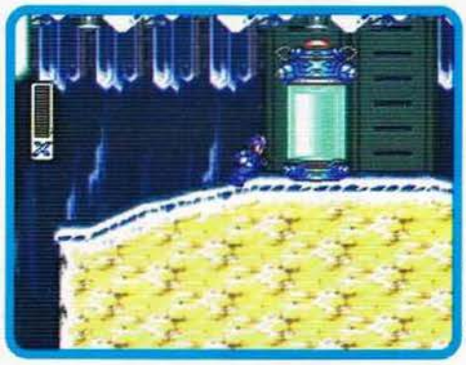
¿Me podrían ayudar a encontrar la armadura completa de Mega Man X y los cuatro Sub-Tanques de energía?

Jorge Israel, Miguel y Jessica Vargas Mendoza

Charli el "F"

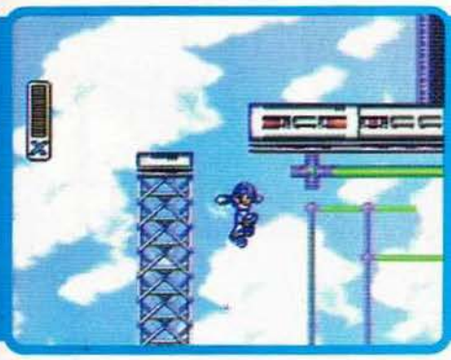
¿Me pueden decir dónde encontrar todas las cápsulas del Dr. Light en los juegos de Mega Man X, X2 y X3 y cómo eliminar rápidamente a los jefes?

Para las partes de la armadura de cada Mega Man X debes tener ciertos requisitos, checa cómo ir consiguiendo todo, pero recuerda que esta es una ruta rápida para encontrar las partes, deberás regresar a ciertas escenas para conseguir todo lo que necesitas.



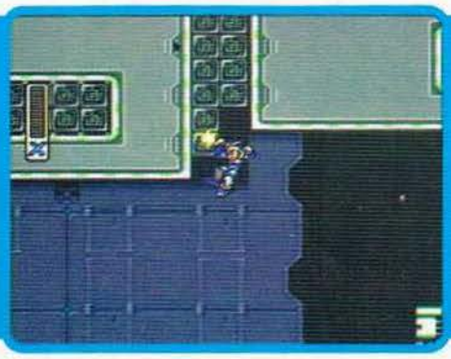
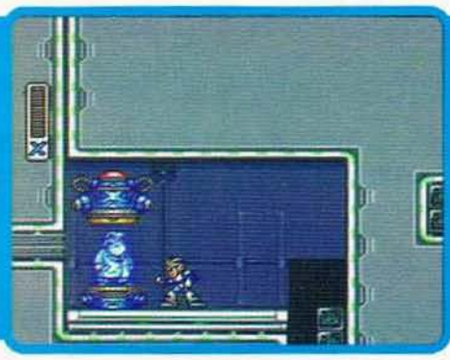
Primero entra en la escena de Chill Penguin, en el camino encontrarás la cápsula que te da las botas.

Ahora puedes ir con Sting Chameleon o con Storm Eagle, pero te recomendamos ir con el primero, pues aquí consigues la parte del cuerpo y esta te sirve para resistir mejor los ataques. Llegando a la caverna donde caen rocas, debes usar el Dash para que alcances a subir por esta saliente, arriba encontrarás un robot guardián y al vencerlo (debes dispararle en la cabeza o en el cuerpo, pero cuando lo descubra lanzando su tenaza) aparecerá la cápsula del Dr. Light.

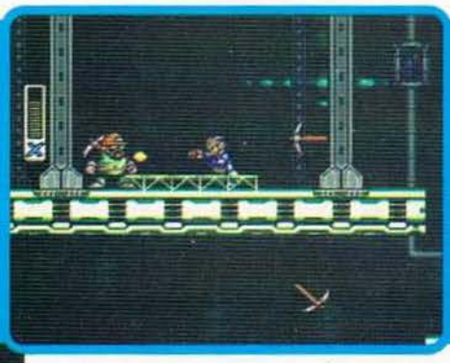


Ahora sí, ve a la escena de Storm Eagle y cuando llegues a esta parte subiendo la torre, baja por donde indica la foto, ahora usa el X-Buster para destruir los tanques de combustible para que encuentres la tercera cápsula del Dr. Light, que contiene el casco que te permitirá romper bloques con la cabeza.

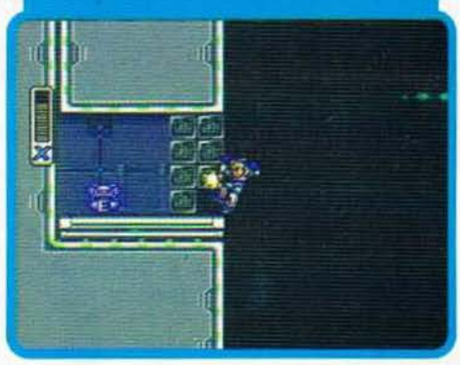
La última cápsula se encuentra en la escena de Flame Mammoth, necesitas tener las botas y el casco para llegar hasta ella, sigue tu camino (que será muy fácil, pues ya eliminaste a Chill Penguin) y al llegar a esta parte, salta con Dash desde la plataforma de la derecha de manera que te quedes golpeando los pequeños bloques, sigue saltando con Dash para que continúes avanzando y pegándote a la pared, el casco te ayudará con los de arriba, ahora llegarás a un cuarto donde encontrarás la cápsula que contiene un cañon más poderoso para tu X-Buster. Este te sirve para cargar el poder con las armas de tus adversarios que hayas derrotado.

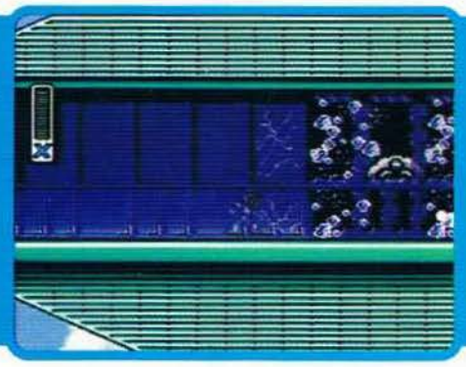
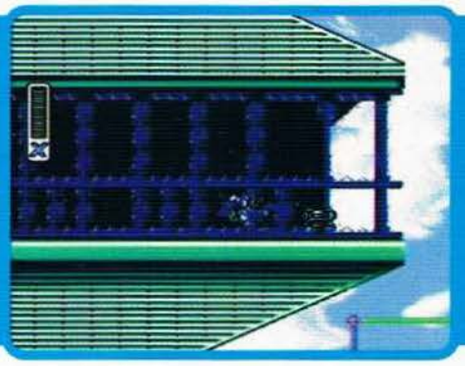



Ahora veamos los Sub-Tanques de energía de Mega Man X.



El primero que veremos está saliendo de la última cápsula en la escena de Flame Mammoth, avanza por donde están estos robots mineros lo más alto que puedas hacia la izquierda, ahora salta para que llegues a esta parte. Usa las botas para romper los bloques y poder tomar el Tanque de energía.



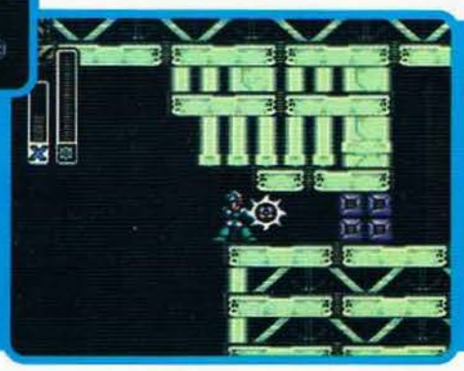
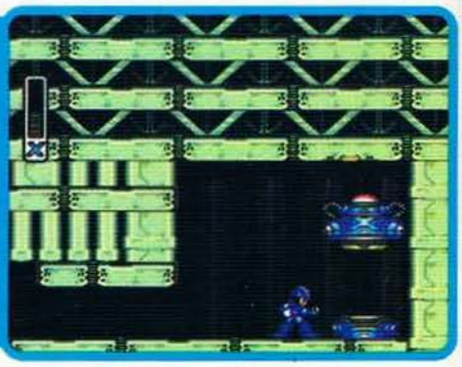
El segundo lo encuentras en la escena de Storm Eagle, destruye a este enemigo que sube y baja para que subas a su plataforma; ahora dispárale a las ventanas azules para que puedas entrar a la torre, destruye a este enemigo (¡se rompen todos los vidrios muy padre!) y al final encontrarás el Tanque de energía.

Ahora ve a la escena de Armored Armadillo, cuando llegues a esta parte, un robot barrenador empezará a excavar un túnel, lo que puedes hacer es caer al agujero y saltar imediatamente a la pared para que dejes pasar a este enemigo y verás que detrás está el Tanque.

Para obtener el último Tanque necesitas eliminar a Boomer Kuwanger para que puedas usar su arma. Ahora entra en la escena de Spark Mandrill y camina por abajo para que encuentres el Tanque, usa el arma de Boomer Kuwanger saltando para que al regresar, te traiga el Tanque de Energía.

Ahora veremos las Cápsulas del Dr. Light en Mega Man X2. La primera la encontrarás en la escena de Overdrive

Ostrich, necesitas el arma de Wheel Gator para obtenerla. Cuando llegues a esta parte usa el arma del lagarto para abrir un boquete y encontrar la primera cápsula.

Pokémon

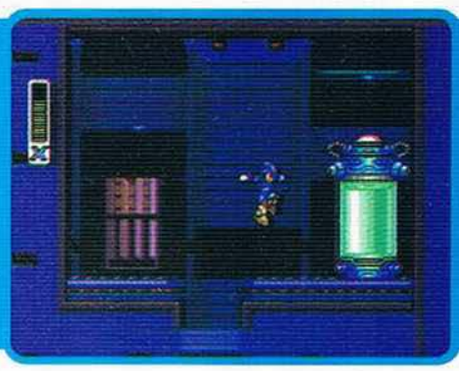
¡Atrapa a todos tus personajes favoritos en sus diferentes versiones para tu sistema portátil!

Catch 'em if you can!

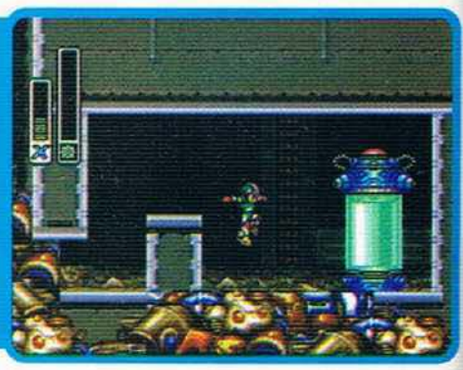
Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México, S.A. de C.V.

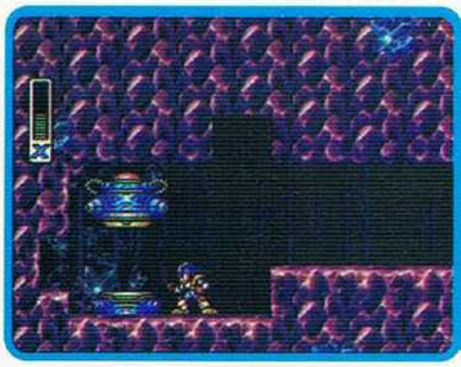
www.nintendo.com.mx

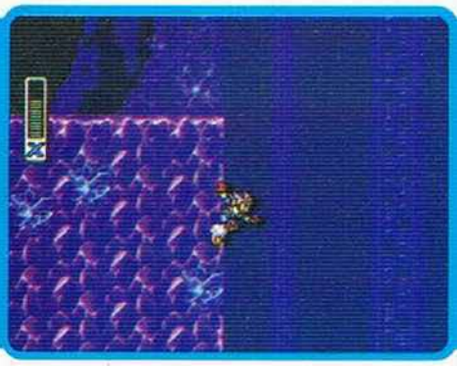
La segunda se encuentra en la escena de Wheel Gator, al llegar a este lugar debes subir a la pared para llegar al primer bloque y de ahí, usa las botas para alcanzar el otro borde y llegar al camino que te lleva a la cápsula que contiene la modificación para el X-Buster, que ahora te sirve para disparar cargando energía de las armas de los enemigos y para cargar dos súper disparos juntos.



La tercera cápsula se encuentra en la escena de Morph Moth, del inicio de la escena. Entrando al edificio verás unos robots que están colgados y es donde hay basura subiendo. En el lugar donde se indica, usa el arma de Wheel Gator para abrir un hoyo en el suelo, úsala nuevamente para que sigas bajando y encuentres la cápsula que contiene la parte de la armadura que va en el cuerpo.

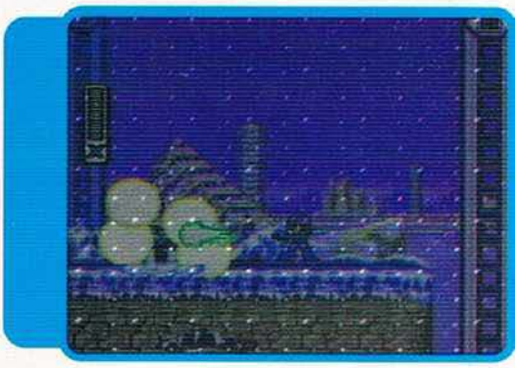


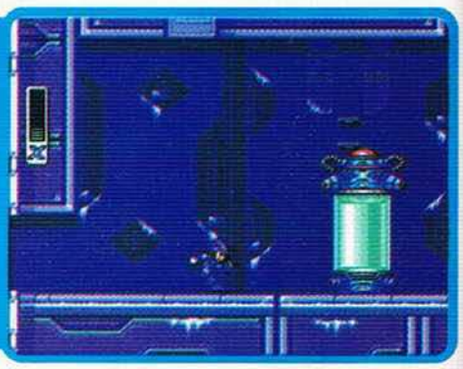




La cuarta cápsula se localiza en la escena de Crystal Snail, al llegar a esta parte, baja deslizándote y entra a la izquierda para que encuentres la cápsula. Con este aditamento podrás observar objetos y cosas importantes que antes no podías ver.

Finalmente, aquí están las cápsulas de la armadura de Mega Man X3: La primera está en la escena de Blizzaard Bufalo, justo al final de la etapa, arriba de donde entras con el jefe está la cápsula, pero primero debes destruir la máquina que hace nevar, y saltar desde esta plataforma para alcanzar bien, aquí obtienes las botas que te permitirán barrerte en el aire e incluso hacia arriba.

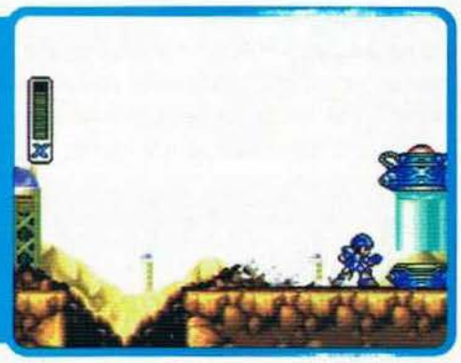




La segunda se encuentra en la escena de Neon Tiger. Cuando llegues al lugar que te indica la foto, usa el arma de Tunnel Rhino para abrir un hoyo en la pared que está agrietada, dentro está el complemento para tu X-Buster, ahora te sirve (además de cargar las armas de los enemigos) para cargar dos super disparos juntos y si los unes, obtienes un disparo todavía más poderoso.

La siguiente está en la escena de Volt Catfish, pero necesitas el arma de Gravity Beetle para alcanzarla. Cuando llegues a esta parte (deja subir el elevador) carga todo el poder con el arma del escarabajo para que el bloque se eleve y puedas llegar a lo más alto, que es donde está la cápsula.

Por último, necesitas el poder de Volt Catfish para usarlo en la escena de Tunnel Rhino. Sitúate en donde indica la foto y carga el poder, ahora suelta el botón para que tires la piedra y puedas encontrar el camino hacia la cápsula.



Para la pregunta sobre cómo eliminar rápidamente a los jefes, checa las siguientes dudas y respuestas.

¿Cómo se saca el Ha-Do-Ken en Mega Man X, me podrían dar el password?

David Israel Salinas Vázquez

Hernaldo Augusto Rodríguez

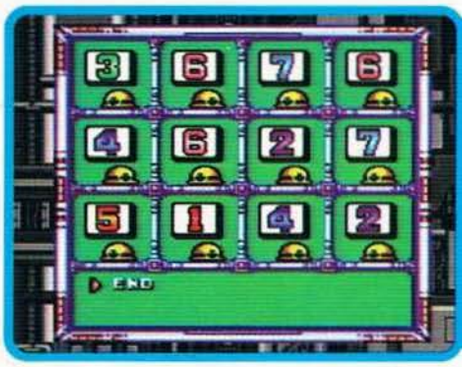
¿Cómo se hace el Ha-Do-Ken y el Sho-Ryu-Ken en Mega Man X y en Mega Man X2?

¿Cómo puedo conseguir el Sho-Ryu-Ken en Mega Man X2?

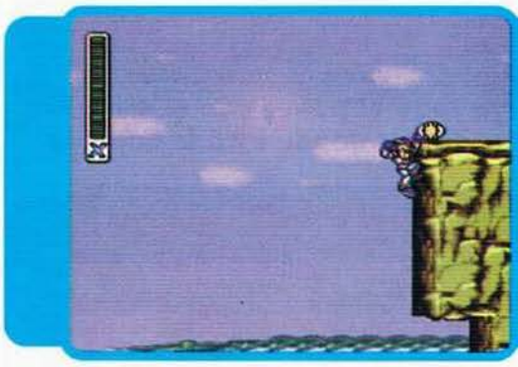
Jonathan Estrada Torres

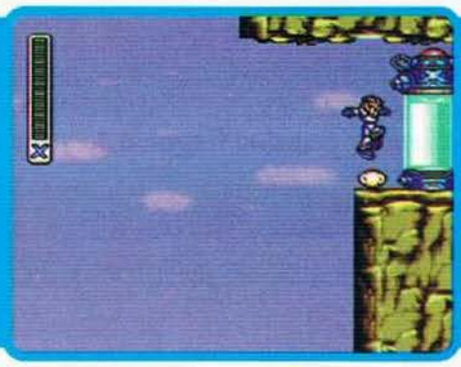
Bueno, aquí están las respuestas a estas dudas, primero recuerda que debes cumplir con los mismos requisitos para ambos juegos:

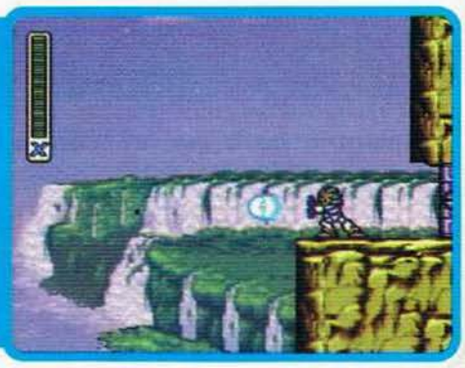
Haber destruído a los ocho Mavericks, tener los ocho corazones, tener los cuatro Sub-Tanques de energía y todas las piezas de la armadura (son cuatro).



Para el Ha-Do-Ken de Mega Man X, debes dirigirte a la escena de Armored Armadillo con todos los requisitos, aquí está el password para que lo pruebes de inmediato.







Ahora debes llegar al final de la escena cuatro veces y tomar la energía que indica la foto, pero debes llegar con la vida llena (puedes usar un tanque antes de llegar), después de que lo has tomado las cuatro veces (puedes salir con Exit), a la quinta saldrá la cápsula del Dr. Light que contiene el poder Ha-Do-Ken, éste es muy poderoso y destruye a casi cualquier enemigo sólo con un disparo, pero debes tener tu vida llena para lanzarlo.

Para el Sho-Ryu-Ken debes de seguir estos pasos pues es un poco más complicado, puedes usar este password que contiene todo lo necesario:

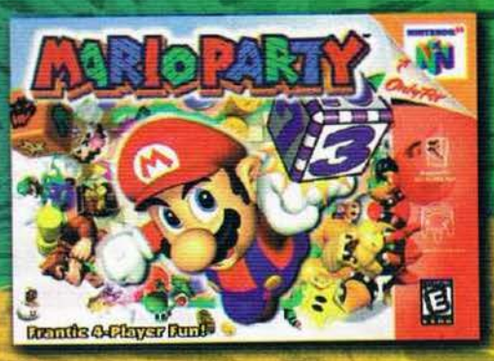
Que además no puedes guardarlo en password. La secuencia es la misma que en Street Fighter:

Al llegar a este lugar, debes congelar uno de los murciélagos con el arma de Crystal Snail para alcanzar las escaleras, ahora debes usar el Dash en el aire para pasar estos picos. Ahora carga el poder de S.Burner para que puedas usar el dash en el aire y el S. Burner y pasar los picos que están aquí, usa el dash hacia la derecha y luego el S. Burner hacia la izquierda hasta donde está la vida. Lo siguiente es deslizarte por la izquierda para que encuentres el hueco donde está la cápsula que contiene el Sho-Ryu-Ken. Al igual que el Ha-Do-Ken, debes estar lleno para usarlo y así puedes eliminar a casi cualquier enemigo sólo con un golpe. Quedan respondidas estas preguntas y la anterior de cómo pasar a los jefes fácilmente, bueno, no tan fácil. La secuencia para ejecutarlo es:

RETO...

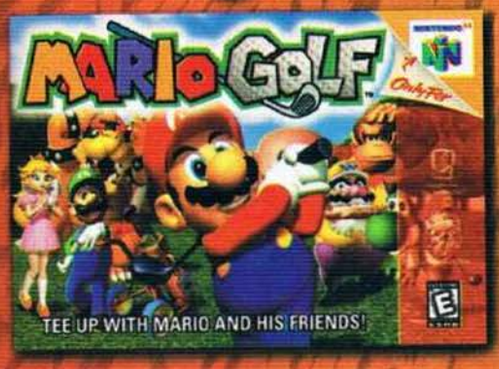
SUERTE...

HABILIDAD...



RIESGO...

COMPETENCIA...



¡TÚ TIENES EL CONTROL!

Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México, S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

a fondo

MADDEN 2000

EA SPORTS

El gran comentarista John Madden hace su aparición por primera vez en el Game Boy Color, después de haber pasado por tres juegos de Game Boy, siete de Super Nintendo y tres de Nintendo 64, es el momento de aprovechar el primero y diez y lanzar este título de fútbol americano.

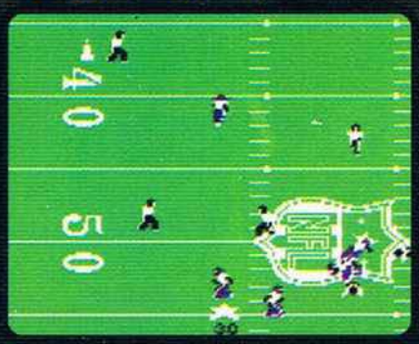
Al igual que el hermano mayor de Nintendo 64, Madden 2000 nos trae una gran cantidad de modos de juego así como todos los equipos (incluyendo el equipo de All Madden), con sus respectivos jugadores, de la temporada 1999-2000.

MODOS DE JUEGO

Empecemos por ver algunas de las múltiples opciones de este juego.

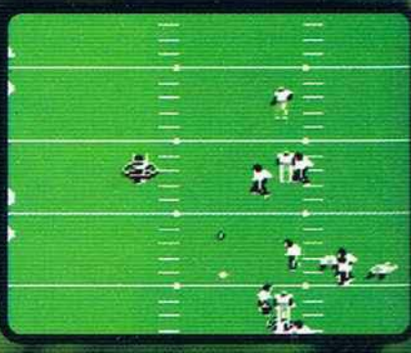
QUICK START

En esta opción empezarás un juego directamente en el volado de entrada, prácticamente es como si jugaras un partido amistoso, sólo que empezarás con dos equipos seleccionados por el CPU, así que si te tocan dos equipos buenos será un gran juego, de lo contrario estarás sufriendo por no ser un equipo que tenga la peor defensiva de la NFL.



Aquí podrás jugar una partido de exhibición, seleccionar tu equipo favorito y jugar contra otro equipo que también selecciones, esto será solamente amistoso, si ganas muy bien, si pierdes también porque no hay ningún problema, es para practicar tus estrategias de partido a la ofensiva o defensiva.

EXHIBITION

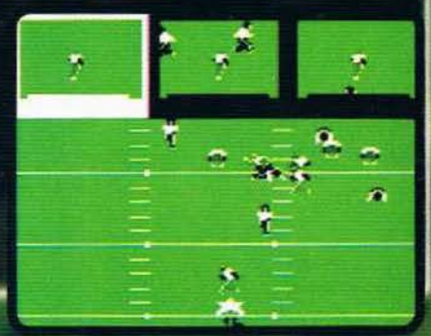


SUDDEN DEATH

La muerte súbita ha llegado a este juego y en esta opción tendrás que escoger entre dos equipos, el equipo que haga puntos primero ganará.

NEW SEASON

Aquí jugarás toda la temporada completa de la NFL 1999-2000 con el equipo de tu preferencia. Jugarás cada semana de la temporada, con todo y lesiones, más de 150 jugadas prefabricadas ofensiva y defensivamente, todos los jugadores y equipos de la NFL.



NEW PLAYOFFS

Ve cara a cara con los contrincantes más fuertes en una sencilla eliminación de equipos para jugar los Playoffs y poder llevar a casa el preciado trofeo V. Lombardi en el Super Bowl XXXIV.

GAME OPTIONS

Aquí podrás cambiar algunas de la opciones del juego:

GAME TIME Puedes elegir el tiempo que más desees entre 20, 40 ó 60 minutos de juego, si tienes tiempo puedes jugar 60 minutos.

MUSIC Puedes tener música o no, según como lo prefieras.

WEATHER Aquí seleccionas el clima que quieres para tu partido entre normal, lloviendo, nevando o variable.

SOUND EFFECTS Al igual que la música, puedes quitar los efectos de sonido, es preferible dejarlos ya que puedes escuchar ligeramente los golpes y los gritos de la gente que está apoyando en el estadio.

EXIT Lógicamente para salir y regresar al menú principal.

RESTORE Al final de cada juego te darán el tan esperado Password y aquí podrás introducirlo para poder seguir adelante rumbo al Super Bowl. Es muy importante que apuntes bien el Password, ya que es largo y manejan letras mayúsculas y minúsculas.

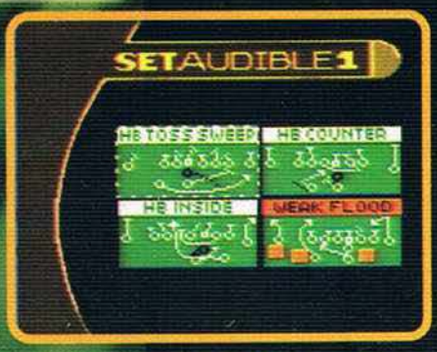
Cuando ya entraste en el juego y seleccionaste cualquier opción de antes, verás otras opciones que son:

START GAME

Aquí entrarás directamente al volado de salida y se disputarán la patada de salida o recibir el balón por primera vez.

GAME PLAY OPTIONS

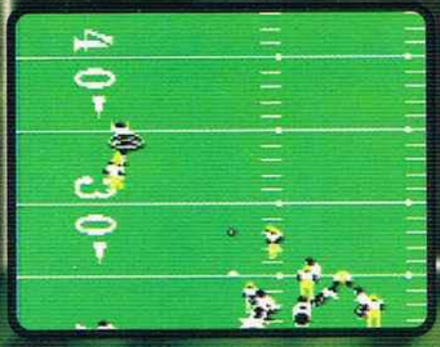
Aquí podrás cambiar las jugadas denominadas "Audibles", estas son las jugadas que puedes cambiar en la línea de golpeo si no te gusta la formación defensiva del equipo contrario, o para darle una sorpresa a tu contrincante; solamente puedes seleccionar una por el botón A y una por el B.



SUBSTITUTIONS

En esta opción cambias los jugadores como los quieras poner en la formación, en esta pantalla puedes poner jugadores ofensivos en la defensiva y viceversa.

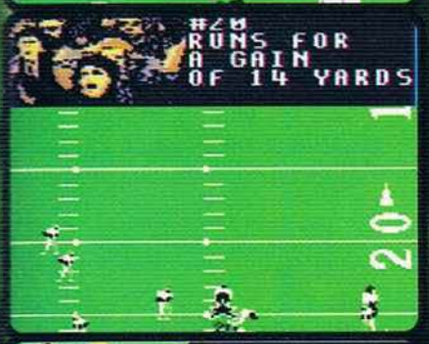
Ahora sí es momento de dar la patada inicial, desgraciadamente los cuates de THQ se esmeraron en las opciones del juego, porque las gráficas que puedes ver en las fotos no son las mejores que se hayan programado para este sistema. Es un hecho que son algo cuadradas si las comparamos con los juegos de Game & Watch Gallery, pero bueno, veamos más del juego.



El juego es sencillo ya cuando le agarras la onda, los botones no son muchos pero las opciones sí, por ejemplo las de pase, corrida, ofensiva y defensiva. Algo que te podemos decir es que cuando estás por seleccionar la jugada que quieres, necesitas ver si va a ser un pase o una corrida, el lado por el que va a ir la jugada y qué formación utilizarás en contra del otro equipo.

La estrategia que manejes dentro del campo de juego debe ser muy variada, ya que si utilizas mucho una jugada, el CPU se pone las pilas y te "lee" muy bien las jugadas y te taclea muy rápido, así que la variedad la tienes con las 150 jugadas para poder llegar a la anotación sin ningún problema.

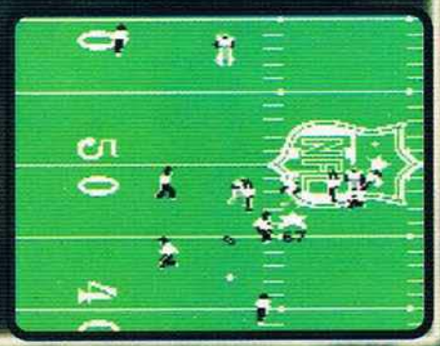
Y bien sigamos con las opciones de este título, las siguientes las verás cuando pones pausa y que algunas son las mismas que aparecen al principio del juego como: Substitutions, Set Music, Set SFX, Set Audibles las demás ahora las explicaremos de forma general:



Algo que tiene a favor son algunas gráficas que aparecen cuando haces un primero y diez cuando sale el público aplaudiéndote con sonido que parecen aplausos de verdad, o cuando un jugador anota tiene una especie de festejo (a nosotros nos pareció ver a los jugadores del juego de "Basketball" de Atari), también cuando metes un gol de campo, aparecerá una gráfica que te indica que lo hiciste bien o mal.

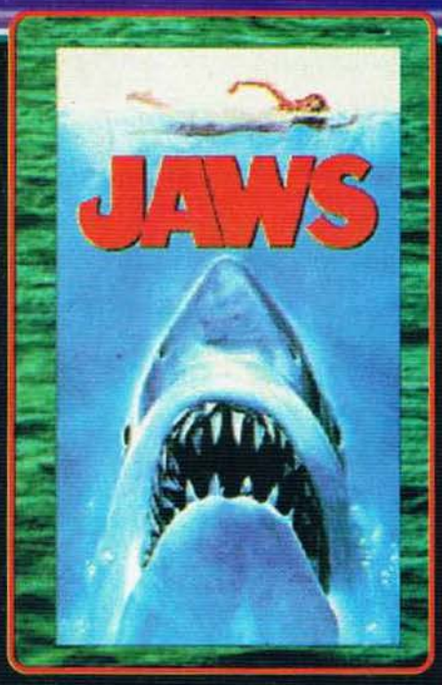
En Resume Game regresas a la acción del emparrillado, en Drive Sumary verás las yardas totales del partido y el progreso de cada jugada y en cuántas oportunidades las has hecho, la siguiente opción es Injury Report y aquí checas a los jugadores lesionados de los dos equipos; en Statics podrás ver todas, pero TODAS las estadísticas del juego (ahí es donde puedes checar lo bueno), y la última de las multi-opciones de este juego es la clásica de Quit Game en donde te saldrás del encuentro que estás disputando.

En los juegos anteriores de Madden te quedaba un buen sabor de boca, desgraciadamente este título es algo raro que no se puede catalogar como bueno, una de las cosas que extrañamos fueron los nombres reales de los jugadores en pantalla, pero si eres de aquellos que tienen en su cama una colcha de la NFL y tus cal... cetines son de tu equipo favorito ten por seguro que te gustará, recuerda: Sólo si eres de esas personas si no chécalo antes.



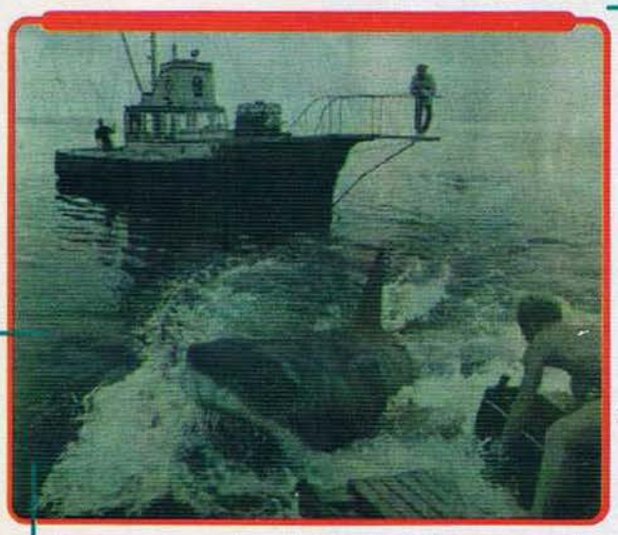
Nintendo MUSEO

Como siempre, nos da mucho gusto hacer una vez más esta grandiosa sección, estamos preparando muchos Museos más con nuevas cosas, para aquellos juegos que son y serán los favoritos de todos los videojugadores, así que sigue muy de cerca las próximas ediciones pues muy pronto verás grandes sorpresas. Ahora vamos a checar un buen juego que está basado en una película bastante exitosa de 1975 que causó temor a muchos espectadores y nadadores, estamos hablando de Jaws (conocida en nuestro país como Tiburón).



LA PELICULA

La historia es bastante simple, pero con el toque de terror que tenía en ese tiempo Steven Spielberg (ahora ya casi no vemos eso) y está basada en el libro de Peter Benchley; sucede que en una playa paradisíaca que basa la mayor parte de sus ingresos en el turismo, todos se preparan para la gran temporada del 4 de Julio (Día de la independencia en Estados Unidos) pero como no falta un pelo en la sopa, un tiburón blanco (más grande de lo normal) toma la playa como área de almuerzo.



El comisario local (con poco tiempo de vivir allí), decide tomar todas las precauciones necesarias para evitar más tragedias, pero el alcade no se lo permite con tal de no asustar a los turistas y perder dinero. Sucede lo que se temía y el tiburón cobra varias víctimas, por lo que se trae a un experto en tiburones para atraparlo, un pescador de tiburones bastante rudo se une a el comisario y al experto para ir en busca del pobre pez. Después de un buen rato y muchas peleas, logran acabar con el escualo y la playa recupera la paz y tranquilidad. Aunque el tema es un poco sencillo, la película tuvo mucho éxito por lo bien que resultaron las secuencias del pez y que se utilizaron tiburones verdaderos para ciertas escenas, después la cinta tuvo varias (y desastrozas) secuelas que únicamente sirvieron para hacer más dinero y chotear el tema.

Si eres de los chavos que les encanta conseguir juegos viejitos para el NES, te recomendamos que consideres obtener cualquier otro título

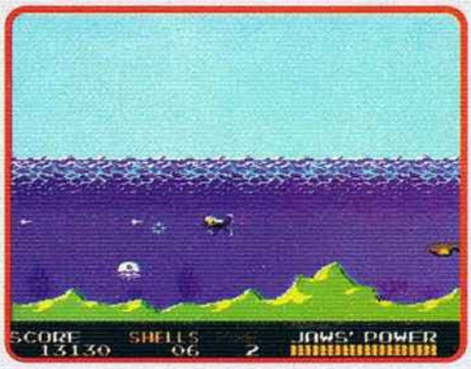
antes que éste, pues aunque la película está más o menos buena, Jaws para NES no lo es tanto.

EL JUEGO

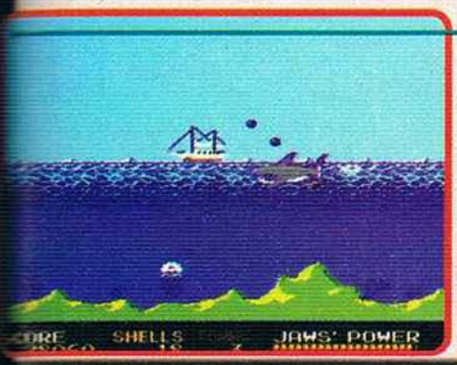
Debido al éxito de la película, se decidió lanzar un juego basado en ella aunque fue un par de años después y a cargo de LJN, quien lo trajo en 1987. Jaws fue un título bastante interesante y sencillo de aprender a jugar. La historia fue la misma de la película aunque con bastantes diferencias debido a la manera de jugarlo, el chiste del juego era básicamente salir a alta mar a buscar al escurridizo escualo, pero resulta que como no es un pez común y corriente, debías conseguir un mejor nivel para poder eliminarlo.

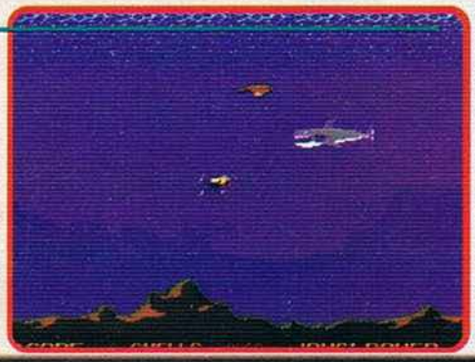
Esto del nivel se manejaba de la siguiente manera: El modo principal del juego era con vista "por arriba" y manejabas al barco en un mapa con zonas de agua profunda y poco profunda, con varias islas y dos puertos.

Tú zarpabas de uno de los puertos y debías ir al otro para subir de nivel y poderle causar mayor daño a Jaws (toma ese nombre cariñoso), pero como en los videojuegos casi nada es gratis, debías pagar para subir el nivel. Lo primero que conseguías era un mini-sonar que te permitía saber si se acercaba Jaws a tu embarcación, aunque a veces podías ver su aleta sobre la superficie.



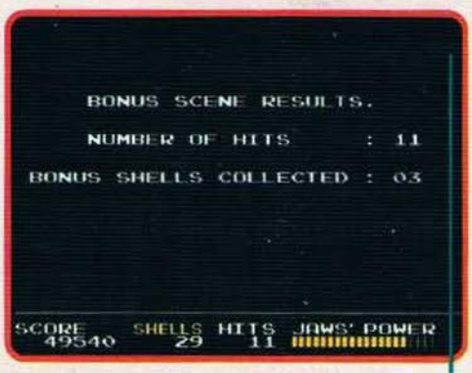
Durante tu recorrido podías ser golpeado por pequeños habitantes del mar, cuando esto pasaba, debías bajar del barco y eliminarlos a todos (qué ecológico); de estas víctimas conseguías conchas que te servían para pagar el nivel, estrellas de mar que te subían puntos y cangrejitos que te daban más velocidad. Aquí manejabas al comisario Brody quien buceaba con vista de lado y disparaba arponcitos.



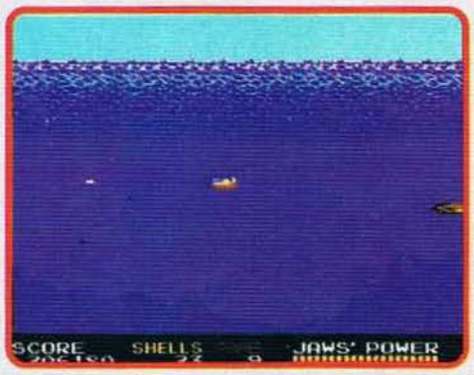


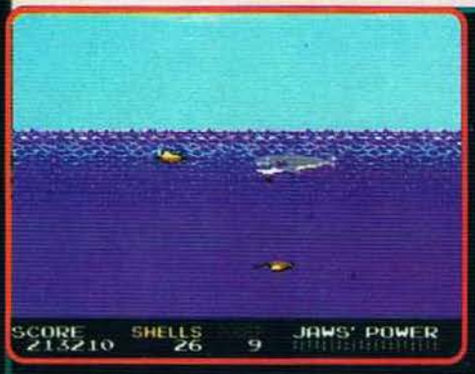
También podías chocar con (o te atacaba) Jaws, o podía aparecer mientras estabas en el agua, cuando te atacaba de lleno, primero le podías disparar balas desde el barco. Evidentemente lo podías reconocer sin problemas de entre los demás tiburones por su gran tamaño, después de una serie de disparos, se retiraba.

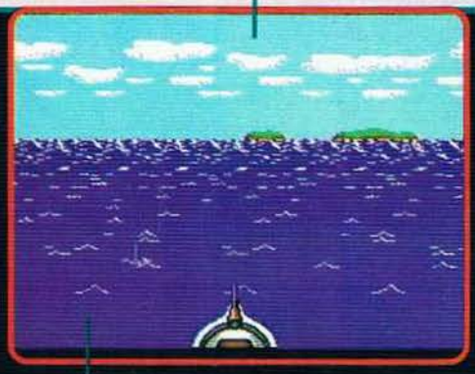
Después de conseguir el nivel 9, comprabas arpones, más adelante te diremos para qué servían. Además, después de dos veces que bajabas al mar, entrabas a una escena de bonus donde manejabas una avioneta que movías de lado a lado disminuyendo la velocidad y debías arrojar balitas para eliminar medusas, aquí conseguías conchas más rápidamente.



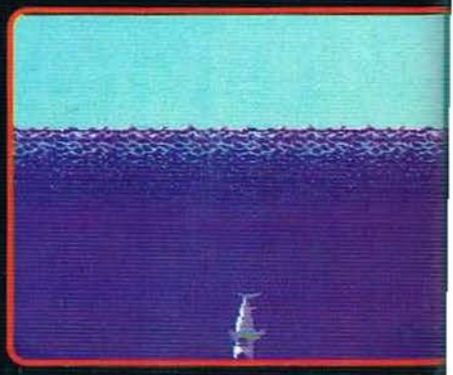
Después de conseguir cierto nivel, en lugares medio ocultos del mapa podías encontrar un Mini-Submarino que era mejor que bajar a mojarte con el buzo. El mini-sub disparaba balitas que dejaba caer y arponcitos hacia adelante, si te pegaban, regresabas a ser buzo. Lo bueno es que podías conseguir el mini-sub nuevamente



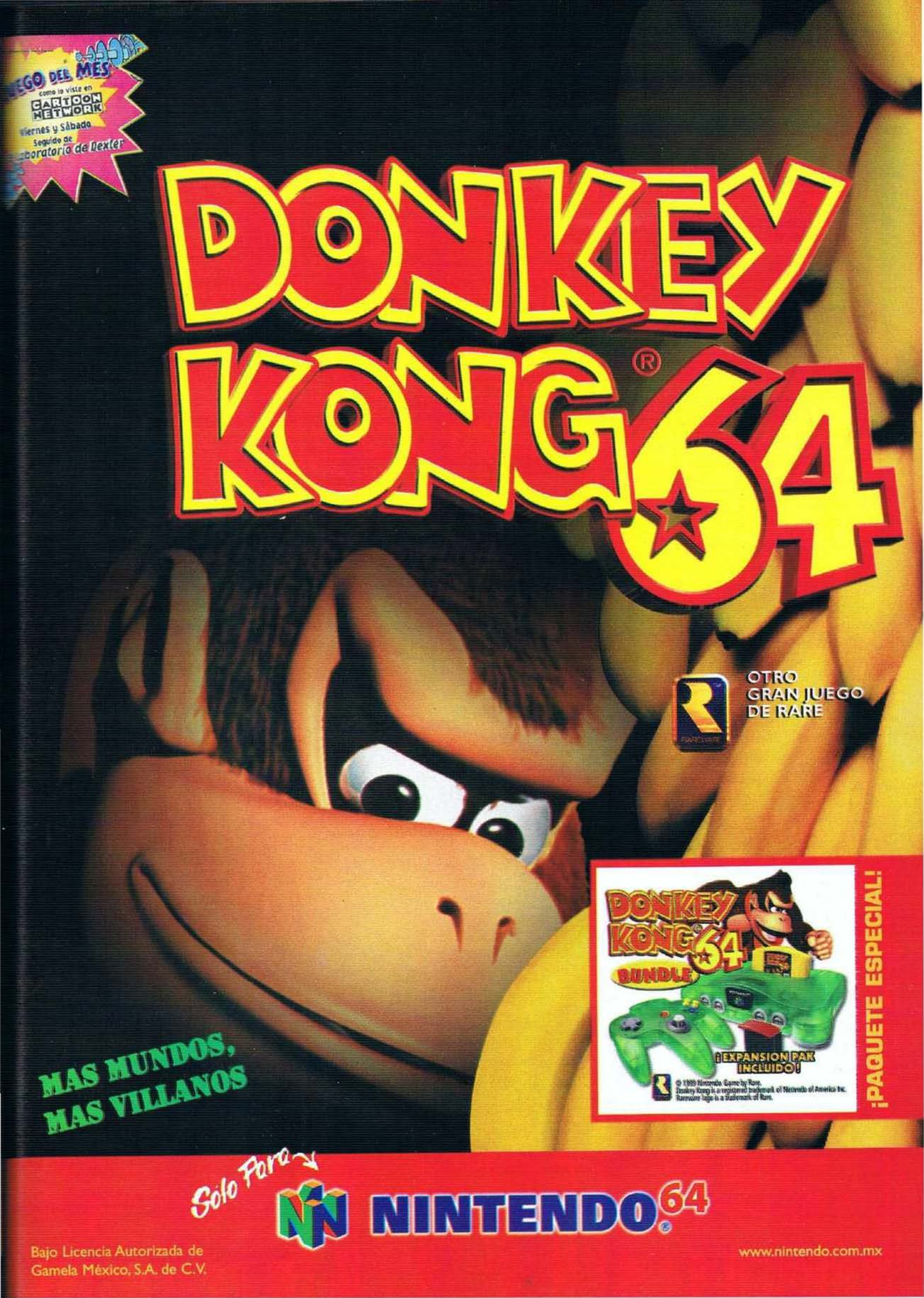




Cuando por fin le bajabas toda la vida a Jaws, se cambiaba la pantalla a un modo bastante padre con vista a nivel del agua. Aquí girabas tu embarcación en busca de Jaws, de quien veías sólo la aleta dorsal (como todo buen tiburón). Con la ayuda de los arpones, hacías que Jaws saliera del agua un momento, para eliminarlo definitivamente debías atinarle cuando pasara enfrente de tu embarcación (lo tenías que enfocar) y en el momento que salía a la superficie, asestarle con el borde del barco. El final sólo era una animación sencilla de Jaws hundiéndose para siempre y una imagen del mar al atardecer con la avioneta que se perdía a lo lejos.



Aunque es una buena película fílmicamente hablando, no creemos que el hecho de tener que eliminar a un pobre tiburón para que la gente pueda divertirse a gusto en la playa sea un tema muy bueno, al contrario. Pero afortunadamente nada de esto es real y el videojuego, pues ahí quedó para la posteridad.


JUEGO DEL MES
como lo viste en
CARTOON NETWORK
Viernes y Sábado
Seguido de
Laboratorio de Dexter
DONKEY KONG® 64
OTRO GRAN JUEGO DE RARE
MAS MUNDOS, MAS VILLANOS
DONKEY KONG 64
BUNDLE
¡EXPANSION PAK INCLUIDO!
¡PAQUETE ESPECIAL!
Solo Para
NINTENDO 64
Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México, S.A. de C.V.
www.nintendo.com.mx

Contenido año 8

P: Castlevania (N64)... pág. 10 a 15
P: Lode Runner 3D (N64)... pág. 16 y 17
Mu: Ghosts'n Goblins (NES)... pág. 20 a 26
T: Body Harvest (N64)... pág. 28 a 36
P: South Park (N64)... pág. 45 y 46
A: Gauntlet Legends ... pág. 48 y 49
P: Star Soldier Vanishing Earth (N64)... pág. 50 a 55
AF: Game & Watch Gallery 2 (GBC)... pág. 56 a 60
¿?: Controller y Rumble Pak ... pág. 62 a 65
SOS: Iggy's Reckin Balls ... pág. 66
SOS: Mega Man X3 ... pág. 67
AF: Tetris DX (GBC)... pág. 68 a 70
AF: Bomber Man Pocket (GBC)... pág. 72 a 75
Contenido año 7 pág. 76 a 79
AF: FIFA 99 (N64)... pág. 80 a 84
P: Magical Tetris Challenge (N64)... pág. 85 a 88
P: Turok 2 (N64)... pág. 89 a 93
M: San Francisco Rush (N64)... pág. 26
E: Torneo Street Fighter Zero 3 ... pág. 94
E: Tecnología ... pág. 94
M: Godzilla (GB)... pág. 95

ABREVIATURAS

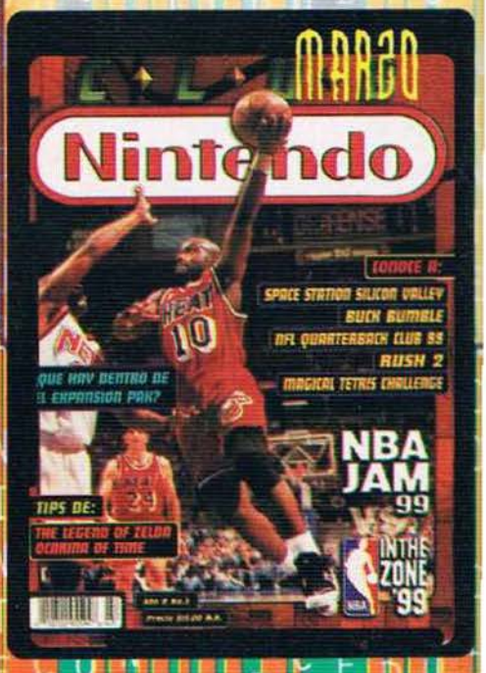
P=PREVIO
AF=A fondo
T=Tips
NP=Nuestra Portada
CP=Control de los Profesionales
CC=Control de las Celebridades
Mu=Museo
A=Arcadias
SOS=Servicio Organizado de Secretos
M=Mariados
¿?=¿Qué hay dentro de...?
E=Extra

AF: Castlevania (N64)... pág. 10 a 16
AF: Extreme G XG2 (N64)... pág. 18 a 23
AF: The Legend of Zelda -Ocarina of Time- (N64)... pág. 24 a 33
E: Nintendo novedades ... pág. 34
E: Nintendo 2000 y Hybrid Heaven ... pág. 88
E: Noticias Acclaim / Torneo Capcom ... pág. 89
AF: NHL Breakeway 99 (N64)... pág. 36 a 40
P: Mario Party (N64)... pág. 43 a 45
P: Virtual Pool 64 (N64)... pág. 46 y 47
M: Lemmings (SNES)... pág. 48
M: S. Mario RPG (SNES)... pág. 49
M: Game Boy Camera (GBC)... pág. 50
M: Super Mario 64 (N64)... pág. 50
AF: Mortal Kombat 4 (GBC)... pág. 52 a 55
AF: Battle Tanx (N64)... pág. 56 a 60

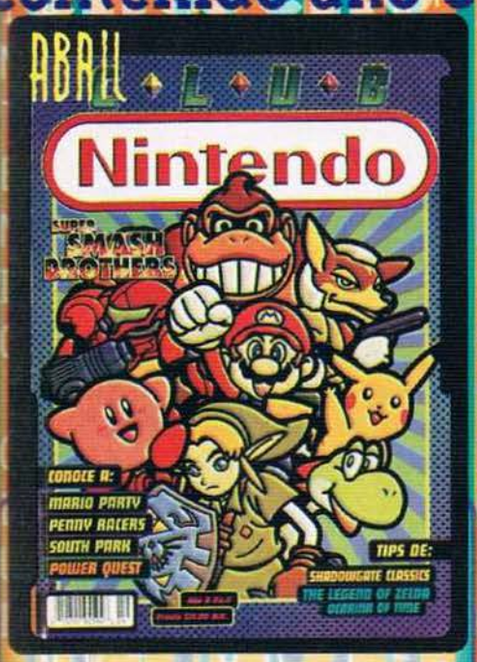
P: Game Boy Color (GBC)... pág. 62
P: Quest for Camelot (GBC)... pág. 62 a 64
P: Men In Black (GBC)... pág. 65 a 67
P: Rats! (GBC)... pág. 68
P: Twouble (GBC)... pág. 69
P: Turok 2 (GBC)... pág. 69 y 70
P: A Bug's Life (GBC)... pág. 70 y 71
P: Pitfall Beyond the Jungle (GBC)... pág. 72
P: Crazy Castle (GBC)... pág. 73 y 74
P: Shadow Gate Classic (GBC)... pág. 74 y 75
P: Las Vegas Cool Hand (GBC)... pág. 76 y 77
P: Golden Nugget (N64)... pág. 78 y 79
AF: Star Wars Rogue Squadron (N64)... pág. 80 a 87
P: Milo's Astro Lanes (N64)... pág. 90 y 91
P: NFL Blitz (GBC)... pág. 92 y 93
P: Charlie Blasts (N64)... pág. 94 y 95

NES=Nintendo Entertainment System
SNES= Super Nintendo Entertainment System
N64=Nintendo 64
GB=Game Boy
GBP=Game Boy Pocket
GBC=Game Boy Color

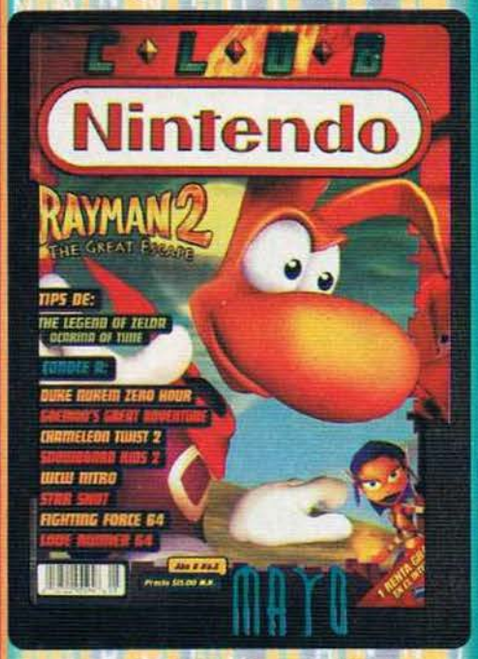
AF: Space Station Silicon Valley (N64)... pág. 10 a 17
AF: Wcw nwo Revenge (N64)... pág. 18 a 24
T: The Legend of Zelda -Ocarina of Time- (N64)... pág. 26 a 36
AF: NBA Jam 99 (N64)... pág. 45 a 51
AF: In the Zone 99 (N64)... pág. 51 a 56
AF: NFL Quarterback Club 99 (N64)... pág. 57 a 61
AF: Buck Bomble (N64)... pág. 63 a 65
SOS: South Park ... pág. 66 y 67
SOS: Yoshi's Story ... pág. 68
SOS: Mega Man X2 ... pág. 68
SOS: Super Mario RPG ... pág. 69
SOS: Golden Eye 007 ... pág. 69
SOS: Buck Bumble ... pág. 70
SOS: Star Wars Rogue Squadron ... pág. 70 y 71
SOS: Turok 2 ... pág. 72 y 73
SOS: Diddy Kong Racing ... pág. 73
¿?: Expansion Pak, Disk Drive ... pág. 74 a 76
E: Batallas en el GB ... pág. 78
E: Dragon Quest Monsters ... pág. 78
E: Yu Gi Oh Duel Monsters ... pág. 79
E: Pokémon Card ... pág. 80
E: Goemon's Great Adventure ... pág. 80
E: All Star Baseball 2000 ... pág. 81
E: Secuelas (N64) ... pág. 82
AF: Rush 2 Extreme Racing (N64)... pág. 86 a 91
AF: Magical Tetris Challenge (N64)... pág. 92 a 95



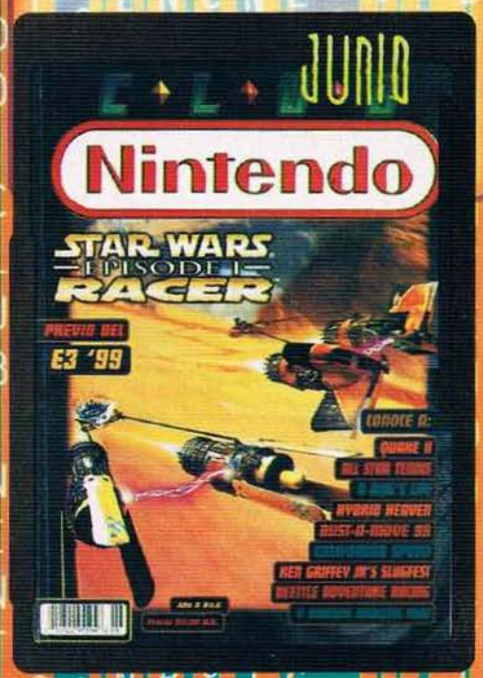
Contenido año 8



AF: Super Smash Brothers (N64)... pág. 9 a 17
AF: Penny Racers (N64)... pág. 18 a 24
T: Shadow Gate (N64)... pág. 26 a 33
Mu: Shatterhand (GB)... pág. 34 a 36
SOS: The Legend of Zelda -Ocarina of Time- (N64)... pág. 38 y 39
M: Pokémon (GB)... pág. 40 a 45
M: The King of Fighters 95 (GB)... pág. 45
M: Chrono Trigger (SNES)... pág. 46 a 49 y de 83 a 85
AF: Mario Party (N64)... pág. 50 a 65
T: The Legend of Zelda -Ocarina of Time- (N64)...pág. 66 a 77
AF: Shout Park (N64)... pág. 78 a 80
E: Pokémon ... pág. 86 y 87
E: Beetle Adventure Racing (N64)... pág. 87
E: Super Mario Bros (GBC)... pág. 88
E: Atrasos (titulos) ... pág. 88 y 89
AF: Power Quest (GBC)... pág. 90 a 95
NP: Rayman 2 the Great Escape (N64)... pág. 10 y 12
T: The Legend of Zelda -Ocarina of Time- (N64)... pág. 12 a 18
CP: Trifuerza ... pág. 19 y 20
AF: Snowboard Kids 2 (N64)... pág. 22 a 28
AF: V-Rally Edition 99 (N64)... pág. 29 a 33
AF: Fighting Force 64 (N64)... pág. 34 a 40



SOS: Castlevania (N64)... pág. 50 y 51
AF: Lode Runner 3D (N64)... pág. 52 a 55
AF: Starshot Space Circus Fever (N64)... pág. 56 a 59
AF: WCW Nitro (N64)... pág. 60 a 66
AF: Goemon's Great Adventure (N64)... pág. 68 a 75
P: Chameleon Twist 2 (N64)... pág. 76 a 81
E: Resident Evil 2 (N64)... pág. 82
E: Pokémon ... pág. 83
E: EA Sports ... pág. 83
E: Game & Watch Gallery 3 ... pág. 84
M: Banjo-Kazooie (N64)... pág. 86 y 87
P: Duke Nukem Zero Hour (N64)... pág. 88 a 91
¿?: Game Boy Camera ... pág. 92 a 95
P: Star Wars Episode I Racer (N64)... pág. 10 a 14
P: A Bugs Life (N64)... pág. 15 a 17
AF: Bust a Move 99 (N64)... pág. 18 a 21
AF: NHL Blades of Steel 99 (N64)... pág. 22 a 25
Mu: Little Samson (NES)... pág. 26 a 29
AF: Beattle Adventure Racing (N64)... pág. 30 a 37
SOS: Pokémon ... pág. 38 y 39
SOS: WCW Nitro ... pág. 39 y 40
P: Quake II (N64)... pág. 42 a 44
P: Monaco Grand Prix (N64)... pág. 45 a 48
AF: All Star Tennis '99 (N64)... pág. 50 a 54
AF: Tetris 64 (N64)... pág. 56 a 58
AF: All Star Baseball 2000 (N64)... pág. 60 a 64
AF: Micro Machines 64 Turbo (N64)... pág. 65 a 67
AF: California Speed (N64)... pág. 48 a 73
AF: Rampage 2 Universal Tour (N64)... pág. 74 a 76
¿?: Pokémon Pikachu ... pág. 78 y 79
E: Superman ... pág. 80
E: Game Boy Pack ... pág. 81
E: E3 Los Angeles ... pág. 82 a 86
P: Hybrid Heaven (N64)... pág. 88 a 93
AF: Ken Grifey Jr's Slugfest (N64)... pág. 94 y 95



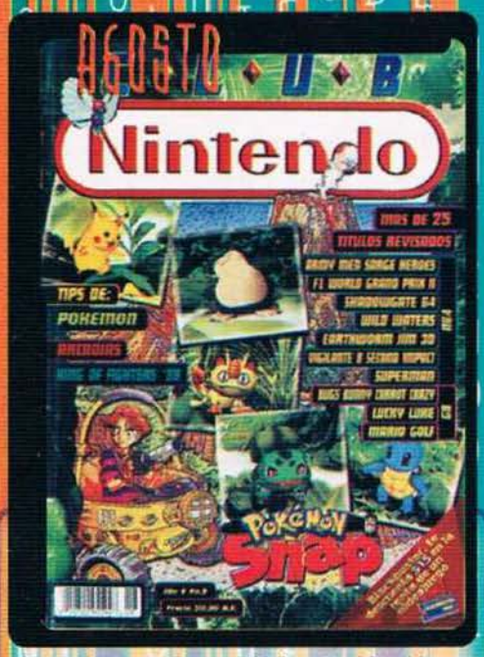
Esta es la ilustración completa del lomo de 1999, si tienes los 12 números así es como se ve.

Contenido año 8

PORTADA

ENERO	The Legend of Zelda
MARZO	Mario Party
MAYO	Super Smash Bros.
JULIO	Superman
SEPTIEMBRE	Harrier 2001
NOVIEMBRE	Re-Volt

Reporte E3 ... pág. 9 a 33 y 88 a 95
CC: Naoto Tominaga ... pág. 34
AF: Vigilante 8 (N64)... pág. 36 y 37
AF: R-Type DX (GBC)... pág. 38 a 40
AF: Triple Play 2000 ... pág. 50 a 53
M: Castlevania II ... pág. 54 a 56
P: Re Volt (N64)... pág. 58 y 59
P: NFL Quarterback Club 2000 (N64)... pág. 60 y 61
AF: All Star Baseball 2000 (GBC)... pág. 62 y 63
AF: Super Mario Bros Deluxe (GBC)... pág. 64 a 67
P: WWF Attitude (GBC)... pág. 68
AF: Silver Streak Pinball (GBC)... pág. 70 y 71
P: Armorines Project S.W.A.R.M. (N64)... pág. 72
P: WWF Attitude (N64)... pág. 73
AF: Rugrats The Movie (GBC)... pág. 74 a 76
P: Conker's Pocket Tales (N64)... pág. 77 y 79
CP: Piratería ... pág. 80 y 81
AF: Pokemon Snap (N64)... pág. 82 a 84
P: Tonic Trouble (N64)... pág. 86 y 87

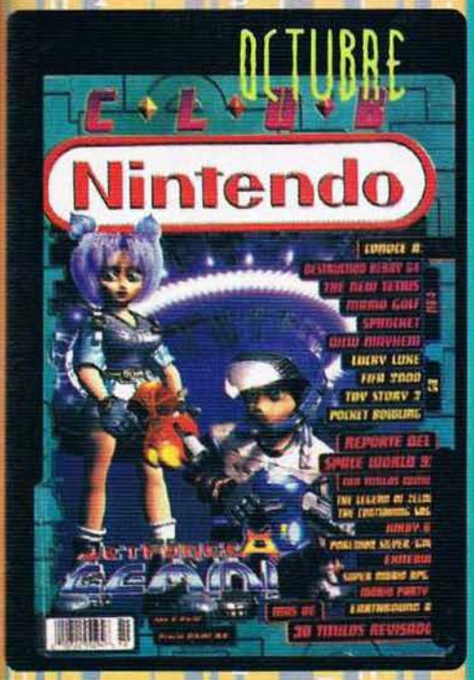


NP: Pokémon Snap (N64)... pág. 10 y 11
P: Carmageddon 64 (N64)... pág. 12 y 13
A: The King of Fighters ... pág. 14 a 15
P: Mario Golf (N64)... pág. 17 y 18
P: Antz (GBC)... pág. 20 y 21
P: V-Rally 99 (GBC)... pág. 21 y 22
P: Looney Tunes Carrot Crazy (GBC)... pág. 22 a 25
P: Lucky Luke (GBC)... pág. 25 y 26
P: Klustar (GBC)... pág. 27
P: Monster Truck Madness 64 (GBC)... pág. 30 y 31
P: Vigilante 8 Second Offense (N64)... pág. 32
P: Army Men Sarge's Heroes (N64)... pág. 33 a 36
P: F-1 World Gran Prix (GBC)... pág. 38 a 40
AF: Shadowgate 64 (N64)... pág. 41 a 45
P: Wild Waters (N64)... pág. 46 a 48
Mu: Gyruss (NES)... pág. 50 y 51
P: F-1 World Gran Prix II (N64)... pág. 52 a 54
SOS: Vigilante 8 ... pág. 56 y 57
SOS: Super Smash Bros. ... pág. 57 y 58
P: Konami Rally (GBC)... pág. 59
¿?: Shadowgate ... pág. 60 a 63
P: Street Fighter Alpha (GBC)... pág. 64
P: Hercules (GBC)... pág. 65
P: Roadsters (GBC)... pág. 66 a 67
P: Eart Worm Jim 3D (N64)... pág. 69 a 71
P: Kobe Bryant in NBA Courtside (GBC)... pág. 72
AF: Superman (N64)... pág. 73 a 77
M: Pokémon (GB)... pág. 78 a 82
E: Ubi Soft ... pág. 84
E: Dolphin ... pág. 85
E: DD64 ... pág. 85
E: Expansión Pak ... pág. 86
E: Ogre Battle ... pág. 86
E: WWF Attitude y Owen Hart ... pág. 86
E: Exitebike (N64)... pág. 87
E: Mario Golf (GBC)... pág. 87
SOS: Pokémon ... pág. 88 y 89
SOS: Star Wars Rogue Squadron ... pág. 89
Cátalogo Gamela ... pág. 90 a 95
NP: Hybrid Heaven (N64)... pág. 10
P: Asteroids Hyper 64 (N64)... pág. 11 y 12
AF: Pokémon Snap (N64)... pág. 14 a 18
P: Motocross Maniacs 2 (GBC)... pág. 20
P: Ghost'n Goblins (GBC)... pág. 21
P: 1942 (GBC)... pág. 22
P: Magical Tetris Challenge (GBC)... pág. 22 y 23
P: Resident Evil (GBC)... pág. 23
P: Bass Masters 2000 (N64)... pág. 24
P: Spawn (GBC)... pág. 26 y 27
P: Top Gear Rally 2 (N64)... pág. 28 y 29
P: Taz Express (N64)... pág. 30
P: Road Rash 64 (N64)... pág. 32 y 33
P: Hot Wheels Turbo Racing (N64)... pág. 34 a 36
P: Harrier 2001 (N64)... pág. 38 a 40
P: Nascar 2000 (N64)... pág. 49 a 51
P: Battle Tanx II Global Assault (N64)... pág. 52 a 54

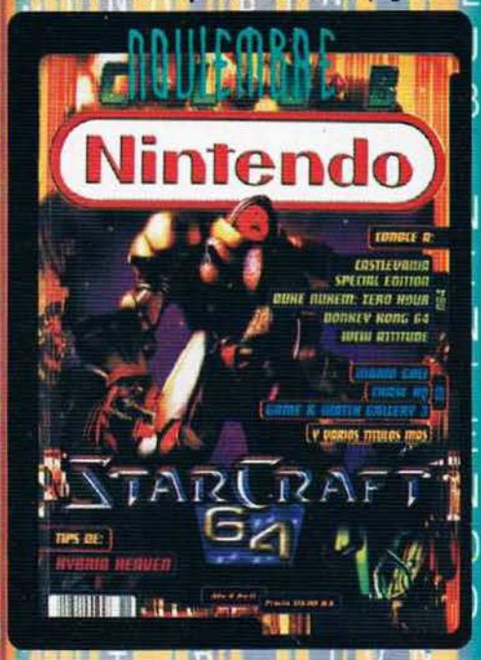
AF: Rugrats Scavenger Hunt (N64)... pág. 56 a 59
P: International Track & Field (GBC)... pág. 60
P: Rayman 2 The Great Escape (N64)... pág. 61 a 67
P: NFL Quarterback Club 2000 (N64)... pág. 68 a 70
SOS: Star Wars Episode I Racer ... pág. 72 a 74
SOS: Star Wars Rogue Squadron ... pág. 74 y 74
SOS: Nightmare Creatures ... pág. 75
P: Blues Brothers 2000 (N64)... pág. 76 y 77
AF: Pokémon Pinball (GBC)... pág. 78 a 82
E: Pokémon Yellow ... pág. 84
E: Beauty and the Best ... pág. 85
E: Ridge Racer 64 ... pág. 86
E: Game Boy ... pág. 86
E: Nuclear Strike ... pág. 87
E: Zelda Gaiden ... pág. 87
P: World Driver Championship (N64)... pág. 88 a 91
AF: Command & Conquer (N64)... pág. 92 a 95

Contenido año 8

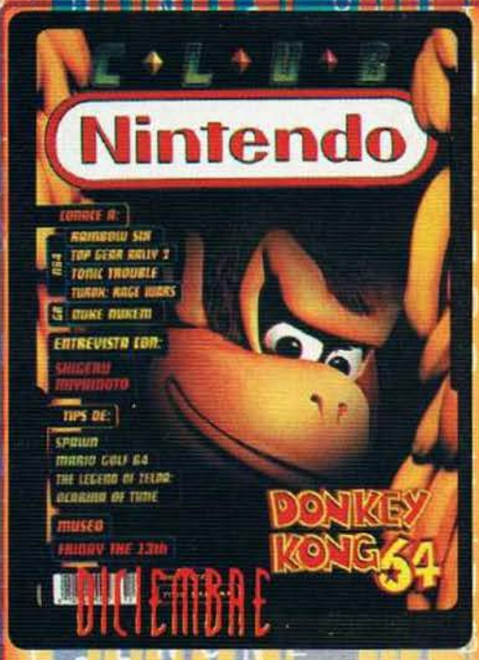
NP: Jet Force Gemini (N64)... pág. 8
Space World '99 ... pág. 10 a 26
AF: Silicon Valley (N64)... pág. 27 a 31
AF: Lucky Luke (GBC)... pág. 32 a 34
Mu: Nosferatu (SNES)... pág. 36 a 38
P: WWF Wrestlemania 2000 (N64)... pág. 39
P: WCW Mayhem (N64)... pág. 40 a 43
P: Toy Story 2 (GBC)... pág. 44 y 45
P: Rugrats Time Travellers (GBC)... pág. 45 y 46
P: NHL 2000 (GBC)... pág. 46 y 48
P: FIFA 2000 (GBC)... pág. 48 y 49
P: Madden 2000 (GBC)... pág. 49 y 50
P: Tiger Woods PGA Tour 2000 (GBC)... pág. 50 y 51
P: Eart Worm Jim (GBC)... pág. 52 a 54
P: Destruction Derby 64 (N64)... pág. 56 y 57
AF: Mario Golf (N64)... pág. 58 a 65
AF: The New Tetris (N64)... pág. 66 a 68
AF: Pocket Bowling (GBC)... pág. 70 a 73
SOS: The New Tetris ... pág. 74
SOS: Monster Truck Madness 64 ... pág. 74 y 75
SOS: Mario Golf ... pág. 75 y 76
SOS: Ken Griffey Jr's Slugfest ... pág. 77
P: Sprocket (N64)... pág. 78 a 80
AF: Monster Truck Madness 64 (N64)... pág. 82 a 84
M: Bio Freaks (N64)... pág. 86
M: Mace the Dark Age (N64)... pág. 87
M: Star Wars Rogue Squadron (N64)... pág. 88



CP: Títulos que no llegan a América ... pág. 89 a 91
E: Game Boy Advence ... pág. 92
E: Nuevos Players Choice ... pág. 93
E: Miyamoto / Mario ... pág. 93
E: Xena -Warrior Princess- ... pág. 94
NP: Star Craft 64(N64)... pág. 11
P: Castlevania Special Edition (N64)... pág. 12 a 16
¿?: Zona Zip ... pág. 18 y 19
P: Puzzle Master (N64)... pág. 23 a 25
AF: Duke Nukem Zero Hour (N64)... pág. 26 a 30
AF: Chase H.Q. (GBC)... pág. 32 a 35
AF: Re Volt (N64)... pág. 36 a 40
E: Alianza Nintendo-Konami ... pág. 50
E: Acclaim noticias ... pág. 50
E: Perfect Dark ... pág. 51
E: Shout Park Rally ... pág. 51 y 53
E: Dragon Warrior Monsters ... pág. 52
E: Castlevania Special Edition ... pág. 53



AF: Shadow Man (N64)... pág. 54 a 60
AF: Classic Bubble Bobble (GBC)... pág. 62 y 63
P: Mario Golf (GBC)... pág. 64 a 67
M: Super Smash Bros. (N64)... pág. 68 y 69
M: Chrono Trigger (N64)... pág. 69
M: Mega Man X (SNES)... pág. 70
M: Mortal Kombat Mythologies Zub-Zero (N64)... pág. 70
SOS: A Bug's Life ... pág. 72
SOS: World Driver Championship ... pág. 73
SOS: Mortal Kombat 4 ... pág. 73
P: Game & Watch Gallery 3 (GBC)... pág. 74 a 77
P: Donkey Kong 64 (N64)... pág. 78 a 80
T: Hybrid Heaven (N64)... pág. 82 a 87
Mu: Godzilla (NES)... pág. 88 a 91
AF: WWF Attitude (N64)... pág. 92 a 95



NP: DONKEY KONG 64 (N64)... pág. 10 y 11
CP: Evolución de los videojuegos ... pág. 12 a 15
CC: Miyamoto ... pág. 30
M: Mario Kart 64 (N64)... pág. 16 y 17
M: Turtles IV (SNES)... pág. 17
M: Chrono Trigger (SNES)... pág. 17 y 18
M: Star Wars Rogue Squadron (N64)... pág. 20 y 21
M: Star Fox 64 (N64)... pág. 21
M: Super Mario 64 (N64)... pág. 22 a 24
T: Spawn (GBC)... pág. 25 a 28
¿?: Disk Drive Randnet ... pág. 31 y 32
SOS: The Legend of Zelda -Ocarina of Time- ... pág. 34 y 35
SOS: NFL Quarterback Club 2000 ... pág. 35 y 36
P: Duke Nukem (GBC)... pág. 37 y 38
T: The Legend of Zelda -Ocarina of Time- (N64)... pág. 40 a 51
AF: Jet Force Gemini (N64)... pág. 52 a 57
P: Top Gear Rally (N64)... pág. 58 a 61
P: Rainbow Six ... pág. 62 a 66
E: Halloween Espacio 64 ... pág. 68
E: Gus Programa Educativo ... pág. 69
E: Pikachu Color ... pág. 69
E: Mario Party 2 ... pág. 70
E: SNK vs Capcom ... pág. 70
Cupón de Suscripción ... pág. 73
P: Turok Ragewars (N64)... pág. 74 a 76
Mu: Friday the 13th (NES)... pág. 78 a 82
AF: Tonic Trouble (N64)... pág. 84 a 89
T: Mario Golf (N64)... pág. 90 a 95

a fondo

DK64

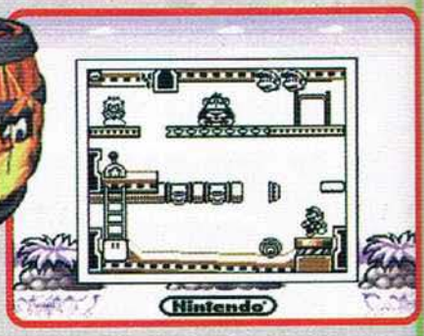
En noviembre de 1994, hace ya cinco largos años, Nintendo y RARE nos sorprendieron con un juego llamado Donkey Kong Country. En aquél entonces las gráficas rendereadas producidas en computadoras Silicon Graphics con tecnología ACM (Advanced Computer Modeling) nos dejaron con la boca abierta.

Hoy, después de algunos juegos en

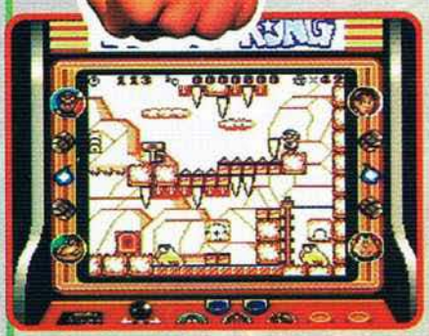
donde aparecen algunos de estos simios muy carismáticos (Donkey Kong, Donkey Kong Land I, II y III, Game & Watch Gallery 1,2 y 3 (GB), Donkey Kong,

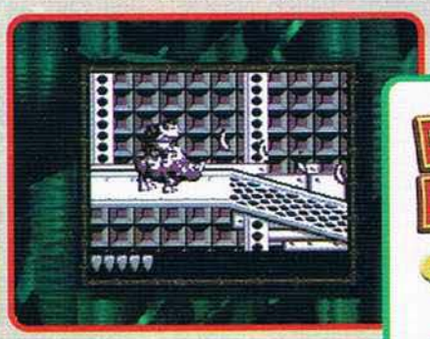
Donkey Kong Jr.

(NES), Donkey Kong



Country, Donkey Kong Country 2 Diddy's Kong Quest, Donkey Kong Country 3 Dixie's Double Trouble, Super Mario RPG (SNES), además de Mario Kart 64,





Diddy Kong Racing, Mario Party, Super Smash Bros., Mario Golf (N64), llega el esperadísimo Donkey Kong 64.

Nintendo

Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por

RAREWARE

512 megabits

Memoria

Con Exp. Pack

Aventuras

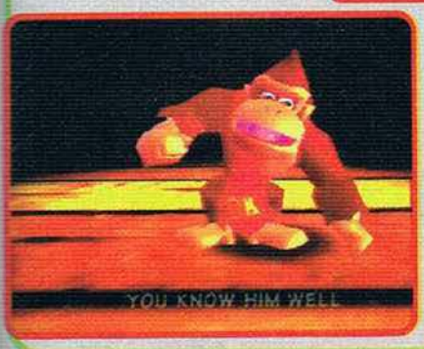
Categoría

Noviembre 1999

Fecha de Salida

Este fabuloso juego en 3D nos deja ver lo que se puede hacer en el Nintendo 64, gracias a su

poderío en velocidad de procesamiento y calidad inigualable en gráficas. Un claro



ejemplo es la introducción del juego o el DK Rap que dura más de cuatro minutos y medio con todo y voces.

La historia es interesante. El malvado K. Rool ha regresado, ahora con mucho más poder que antes, el objetivo del juego es encontrar las ocho llaves para poder liberar a K. Lumsy.

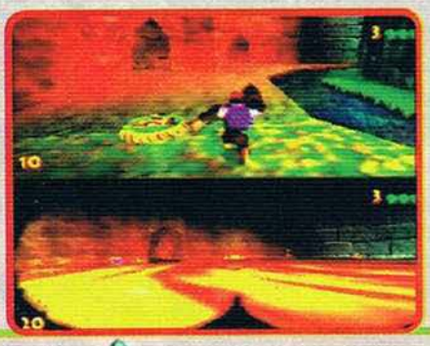
En tu recorrido encontrarás ciertos ítems que te serán de gran ayuda, como las clásicas bananas, que al juntar 100 de estas preciadas frutas

A parte de todo esto, tendrás que buscar unos ítems que se llaman Golden Bananas. Estas frutas solamente las hallarás si haces

algo específico en el nivel en el que te encuentras.

completarás, junto con otros ítems, el 100% del escenario. Además podrás jugar una cantidad impresionante de minijuegos.

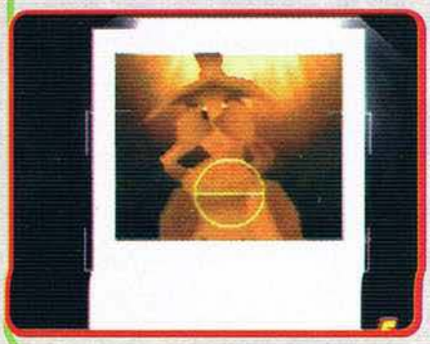
Las Battle Arena Crowns son las copas del rey, y son las que te abrirán algunos minijuegos de eliminación de enemigos en un tiempo límite, si los llegas a pasar te abrirán esa escena para multi-player y son indispensables para completar el 100% del juego.



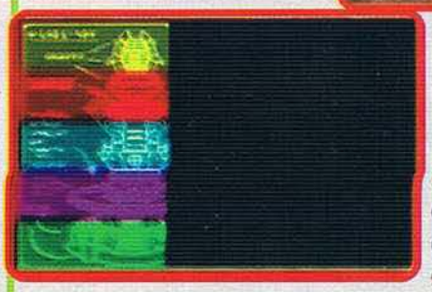
Boss Key son las llaves para liberar a K. Lumsy y esas las sacas solamente enfrentando al jefe de escena. Para pelear con el jefe de escena tendrás que darle de comer a Troff y Scoff, un hipopótamo con mucha hambre y un cerdito muy gruñón, a ellos lo alimentas con bananas de cualquier personaje y cuando juntes el número exacto de bananas se abrirá la escena del jefe.

Las Banana Medals son aquellas medallas que al juntar 75 bananas normales te la darán, también son indispensables para completar el 100% del juego.

Las Banana Fairies son unas pequeñas hadas que se encuentran perdidas en todo el mundo de DK64. La madre de todas ellas te obsequiará una pequeña cámara fotográfica para que busques a sus hijas. Esto es, que si ves una hadita le tomas una fotografía y dependiendo el número que tengas de Banana Fairies, se irán abriendo algunos cosas interesantes dentro del Menú de Mistery. En próximos números de Clubnin te diremos la localización de estas hadas y su función, pero mientras tanto, trata de investigarlo.



Por si fuera poco también debes buscar los Blueprints, que son unos pequeños cuadros de color que cuando los colectas se irán acumulando en una especie de rompecabezas gigante y formarán un mapa de una máquina super poderosa del K. Roll. ¿Para qué *servirá? Cuando* encuentres este ítem se lo llevas a Snide, quién te lo cambiará por una Golden Banana.



Una de las tantas cosas curiosas que encontrarás en este fabuloso título es cuando vas a empezar un juego, si dejas correr algo de tiempo en la pantalla de selección verás cosas muy chistosas; por ejemplo, como Donkey está cargando un barril, aparecerán enemigos para hacerle cosquillas y así provocar que se le caiga el barril; ¡hasta se hace de noche en el reino animal de Donkey Kong 64!

Entrando de lleno en el juego empezarás con el famoso Donkey Kong. Este simio por todos conocidos es uno de los más lentos

de todos, pero por supuesto es muy poderoso. Al comprar en la tienda de armas de Snide, él podrá utilizar su Coconut Shooter.

Al principio solamente tienes una cantidad reducida de movimientos, pero conforme vas avanzando, el viejito Craky Kong te venderá otros movimientos por cierto número de Banana Bunch Coins que los encuentras en

El instrumento musical que puede tocar se llama Bongo Blast y se lo dará la bella Candy Kong. Este instrumento te sirve para hacer cierto tipo de cosas dentro de los

mundos, sólo debes pararte en el ícono del instrumento y presionar C-Arriba y verás lo que sucede.

ciertos lugares dentro de las escenas. Él sólo puede tomar las Bananas amarillas.

Después de haber aprendido algunos movimientos con el viejito, empezará tu aventura más increíble dentro de DK64. Otro de los objetivos es el de rescatar a tus cuatro amigos que son prisioneros del rey. Estos personajes son:

LANKY KONG:

El es del planeta de los simios. Puede caminar de manos o de pies. Además cuenta con la Grape Shooter que es de largo alcance pero hace poco daño. Es un orangután tan feo que si se encuentra con Rambo lo destroza. Su instrumento musical es el

Trombone Tremor. El sólo puede tomar las Bananas azules.

Es un gorila muy grande y puede cargar cosas muy pesadas, con su Pineapple Launcher será el azote de varios Kremlins. Cree que es el mono

CHUNKY KONG:

más grande y fuerte del mundo pero es el más torpe de todos. A este simio le dejaron su Triangle Trample para ver qué puede hacer con él. Él sólo puede tomar las Bananas verdes.

Este pequeño personaje es el más rápido de todos, el más ágil, el más guapo, el más... el más... el más chiquito y picarón. Con su Peanut Gun destrozará cualquier cosa se le ponga enfrente. Sigue utilizando casi todos los ataques de las apariciones de

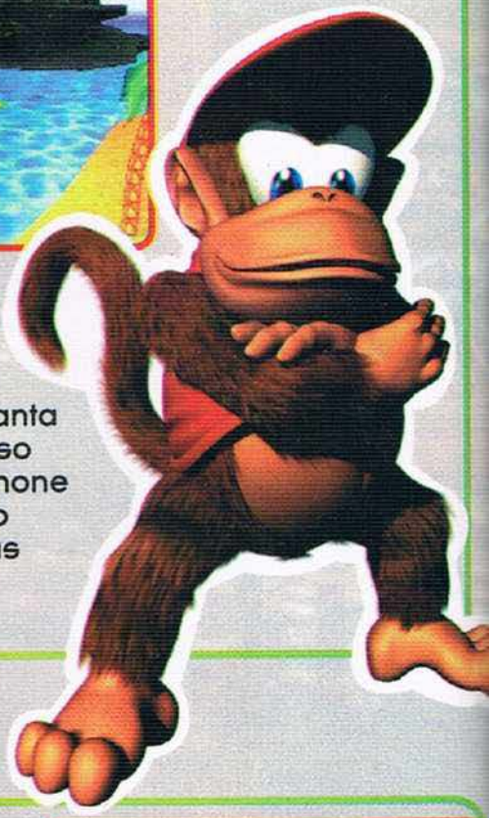
otros juegos, excepto los misiles que tenía en Diddy Kong Racing, además de tener un movimiento que se sube en un cohete y tú mismo lo diriges. A Diddy le encanta el Rock, por eso le dieron su Guitar Gazump para que toque unos temas en este gran juego. Él sólo puede tomar las Bananas rojas.

DIDDY KONG:

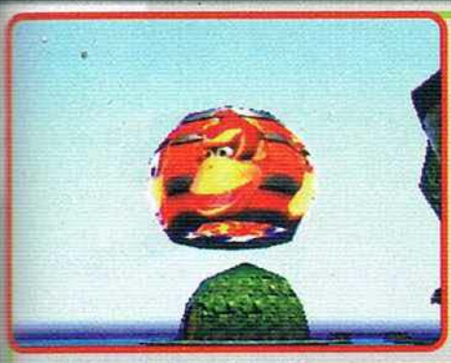
TINY KONG:

Esta pequeña changuita tiene la facilidad de entrar en un barril especial y reducir su tamaño significativamente para poder entrar en pequeños hoyos y llegar a lugares que ningún otro chango puede alcanzar. Su Feather Bow lanzará pequeñas plumas rojas a su enemigo, además puede mantenerse en el aire por medio de su cabello como lo hacía la famosísima Dixie en el 2do. y 3er.

Donkey Kong. Por si fuera poco a esta deformable changa le encanta el Jazz y por eso toca su Saxophone Slam. Ella sólo puede tomar las Bananas moradas.



Una de las cosas que debemos resaltar es que cada uno de los personajes podrá comprar un movimiento que le permitirá utilizar un instrumento musical. Esto hará que en ciertas partes, donde se encuentra el símbolo del instrumento a escoger, toques una melodía especial para hacer cierto tipo de cosas en esa escena. Eso aumenta el reto en las escenas, ya que tendrás que regresar a una escena y cumplir el objetivo. Esto hace que el juego sea muy, muy, muy largo.



Además de los conocidos barriles, encontrarás otros que son completamente nuevos, como los que tienen las caritas de los personajes que has rescatado. Este te sirve para poder seleccionar al personaje deseado en el momento preciso.

Otro modelo de barril es aquel que tiene una Golden Banana, éste hará que el personaje que lo tome pueda entrar a los tan afamados Bonus. Y no podían faltar los barriles que te impulsan a algún lugar, ya sean automáticos o manuales.

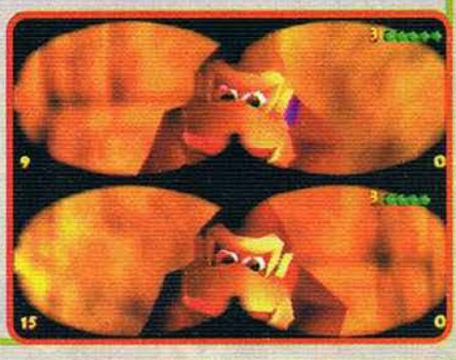
Otro tipo de cosas nuevas en este cartucho son los Warps.

Estos son muy útiles, ya que te ahorras mucho tiempo y distancia. Hay 5 en cada escena y 5 en la isla de DK.

Cuando encuentras los Bonus personales los podrás jugar con tus cuates. El juego es para 4 jugadores simultáneos tipo Golden Eye 007 o tipo Super Smash Bros., y tu aventura la puedes salvar en 3 archivos diferentes.

Los cuates de RARE nos sorprenden cada vez más y si realmente te sientes un Cranky (sin agraviar a ningún presente en esta redacción) y quieres recordar viejos tiempos en la época dorada del NES, ¿qué te parece jugar la versión original de Donkey Kong en arcadia?. Pues en tu cartucho de DK 64 lo puedes hacer, dicen por ahí que hay otro juego de antaño, así que, a jugar se ha dicho.

Al fin y al cabo Nintendo y RARE nos sorprenden con muchísimas cosas en este fabuloso y largo juego. La música es clásica de los juegos de RARE, las gráficas inigualables y por supuesto que la movilidad no se queda atrás. Échale un ojo, vale mucho la pena que lo veas.



a fondo

EARTHWORM JIM 3D

Una vez más, la lombriz predilecta de los videojugadores ha regresado, esta vez en mundos de tercera dimensión en tiempo real (si no, ¿por qué crees que le pusieron eso de 3D?). En esta nueva aventura, Jim deberá enfrentar nuevos y viejos retos, con todas las locuras que han caracterizado a su serie de juegos. Ya antes te habíamos presentado un Previo de este título, pero como te podrás imaginar, no todas las cosas que mencionamos resultaron igual que como lo habíamos presentado, vamos a checar esos cambios para evitar problemas posteriores.

Pues nos encontramos en el hospital donde Jim sufre por haber sido noqueado por una vaca que le cayó encima hiriéndolo gravemente. Su cerebro fué dañado en una manera por demás desastroza... Sus amigos y familiares temen lo peor, aunque tratan de hacer todo lo posible para salvarlo, todo es inútil.

La Historia

Ahora que la verdadera pelea es dentro de la cabeza de nuestro héroe, sus cuatro cerebros están en problemas por los recuerdos de Jim y por las memorias de sus enemigos. Su mente ha lanzado la última esperanza, para evitar que Jim sea recluído en un hospital para vegetales: el Súper Ego de Jim.

Para recuperar la cordura, Jim (o más bien su super ego) debe librarse de todos los enemigos creados dentro de su mente, no obstante, para poder entrar a todas las partes de sus cerebros deberá encontrar el mayor número de canicas (¡sí, canicas! ¿no has escuchado eso de que "se le botó la canica"?).

Compañía: ROCKSTAR

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación: EVERYONE E — CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollador: VIS Interactive plc

Memoria: 128 megabits

Categoría: Aventuras

Fecha de Salida: Noviembre 1999

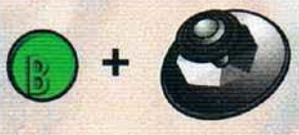
Copyright: 1999 Vis Interactive

Mientras más canicas juntes, mayor será el coeficiente de Jim y podrá recobrar la cordura, un útil letrero te informará, cuando juntes suficientes canicas, la similitud de inteligencia de Jim con la de otros objetos o animales; parece cruel, pero es una larga lucha para recobrar la cordura, así que no te detengas por esto.

Las Habilidades

¿Recuerdas que te comentamos que en Earth Worm Jim 3D tendrías muchísimas habilidades? Pues esto quedó en el pasado, Jim sólo cuenta con muy pocas, aunque la verdad esto no hace que el juego sea malo, la verdad es que es muy divertido y por tener pocas habilidades, resulta más fácil de dominar para los videojugadores principiantes o jóvenes.

Con el stick controlas a Jim, dependiendo de qué tanto presiones el stick, será la velocidad de Jim.



Ruedas en cualquier dirección.

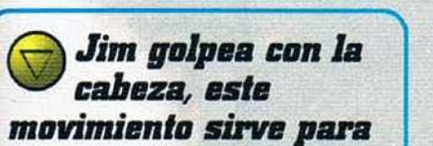
Te agachas

Saltas

luego

Das un salto más alto.

Disparas el arma que traigas en ese momento.



Jim golpea con la cabeza, este movimiento sirve para atacar a los enemigos de cerca y para activar las máquinas.

Cambias la cámara de cerca, lejos, etc.
C-Derecha y C-Izquierda: Giras la cámara alrededor de Jim.

R + △ Pones la cámara con la vista desde dentro de la cabeza de Jim, mueves la cámara con el Stick y si traes ciertas armas, puedes disparar según la mira. También puedes agacharte para evadir disparos enemigos.

Puedes colgarte y trepar por los bordes de bloques altos si logras alcanzarlos.

Si no te alcanza un salto, puedes presionar A nuevamente para usar la cabeza de Jim como helicóptero (aunque por un corto tiempo) mientras estés saltando. Este movimiento es muy útil para saltos muy precisos o que necesites llegar más lejos.

Durante el juego te encontrarás varias veces con la necesidad de colgarte de cuerdas para pasar obstáculos y otros problemas. Salta para alcanzar la cuerda y Jim se agarrará de ella, ahora puedes avanzar y retroceder con libertad, también puedes cambiar la cámara estando colgado.

Si eres atacado mientras estés en una cuerda, puedes esquivar los disparos con el botón B. Si presionas A caerás de la cuerda ¿así que procura hacerlo con suelo debajo de ti! También puedes disparar presionando Z, puedes dirigir el disparo con el Stick.

En la pantalla de juego verás el rostro de Jim en la parte superior derecha, dependiendo de su estado de salud (el nivel de vida del ego de Jim) dependerá el estado de salud mental del Jim verdadero. Checa las diferentes caras de Jim según su estado:

Cosas que toda lombriz debe saber:

Si te encuentras a alguien con el cual Jim pueda (o tenga) que hablar, un globito con un singo de admiración aparecerá junto a la cabeza antes mencionada, además de que Jim dirá "Hey!" Presiona A para hablar con los personajes.

En la esquina inferior verás el arma principal de Jim, el Standard Blaster es la clásica arma de Jim que nunca se acaba, al disminuir el contador a cero, solo vuelve a recargarse. Cuando obtienes un arma nueva, ésta toma el lugar del Blaster con su propia cantidad de municiones, cuando se acaba, debes ir a una máquina para conseguir otra. También la cambias si agarras otra de distinto tipo. No hay manera de llevar dos armas a la vez.

Al presionar Start (pausa) podrás ver un menú de opciones, la primera es para regresar al juego, la segunda es para salvar e ir nuevamente a donde está el cerebro central, la otra es para quitar el juego, con la siguiente checas los récords de canicas, ubres y por si fuera poco, el número de pasos que diste en ese nivel. El último es para cambiar el sonido. Abajo de todo esto verás el arma que lleves en ese momento (y sus municiones), el nivel de vida que llevas, la salud mental y las vidas y por último las canicas que lleves en esa escena.

Al iniciar un juego, obtendrás información de Peter, tu fiel copmpañero perruno, éste te dará la primera ubre con la que podrás accesar al primer cerebro (checa cómo la usa como gaita). También debes hablar con la vaca sagrada de la contemplación para obtener más información sobre el cerebro a pasar.

Tu amigo, esta masa viscosa verde de nombre Snott, te dará muchos tips a lo largo del juego, procura hablar con él siempre que lo veas.

Dentro de cada mundo (o cerebro) deberás realizar muchas misiones para ir obteniendo ubres y seguir avanzando. ¡Pero no te preocupes! Todo esto lo sabrás muy pronto... en los Tips.

Earth Worm Jim 3D es un juego bastante recomendable, mejor aún para los videojugadores que apenas se inicien en el ámbito del N64, pues es muy sencillo de jugar y de aprender a dominar. La música es un poco traumante si pasas mucho tiempo en la misma escena pero no es gran cosa, la verdad es que es chistosa. Los enemigos están muy bien y la diversión es algo aceptable, sólo que los videojugadores experimentados lo pasarán sin muchos problemas. Claro, hay bastantes ubres muy bien escondidas para darle un mayor reto, pero no dejes de seguirnos la pista y no dudes en escibirnos si te atoras por ahí.

tips de Jet Force Gemini

Para conmemorar el grandioso y último juego de los genios de Rare, aquí te presentamos una guía de qué es lo que debes de hacer para avanzar en el juego con una amplia explicación detallada hasta la primera parte del juego que es cuando el equipo de Jet Force Gemini llega hasta el castillo de Mizar. Antes que nada nos gustaría hablarte de las cosas y armas que necesitarás durante el juego, ya que esto no está nada fácil.

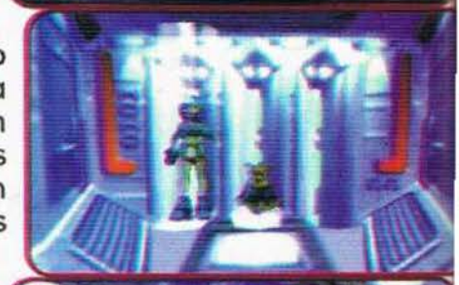
CONTROL

Como podrás suponer o corroborar (si es que lo tienes en tus manos) es algo complicado, ya que necesitas dominarlo muy bien para poder avanzar a lo largo de los niveles. Un detalle muy importante es que deberás saber muy bien cuándo utilizar la auto-mira (control normal) para eliminar a los enemigos menos complicados y por otro lado, hacerte muy diestro para utilizar la mira manual (cuando dejas apretado el botón R), para exterminar a los enemigos que se encuentren arriba del rango normal o muy lejos.

Pero eso no es todo, ya que también debes de tomar en cuenta el tipo de arma que es más conveniente para la tarea. Para que puedas entender mejor a lo que nos referimos, pasemos a la sección de artillería.

PERSONAJES

Al principio de la historia del juego, los tres personajes principales, Juno, Vela y Lupus son separados a causa de un ataque sorpresa de las fuerzas armadas de Mizar, la criatura malévola que planea apoderarse del universo utilizando una gran tropa de insectos muy bien armados. Como te podrás imaginar, ellos tienen diferentes habilidades que detallaremos más adelante. A pesar de que todos ellos forman parte de un gran equipo, cada uno deberá de encontrar sus propias armas, y aunque todos utilizan las mismas, deberás de recolectarlas con cada uno de ellos por los planetas y áreas a las que son inicialmente asignados.



© 1999 Rare

Tribals

Como podrás notar, los Tribals son unas criaturas inocentes que han sido esclavizados por el maligno Mizar. Tendrás que salvar a todas estas criaturas para poder enfrentarte contra este gran insecto y deshacerte de él de una vez por todas.

King Jeff

El es el líder de los Tribals, aparte de ser un gran hechicero y guardián de una gran fuerza ancestral. Cuando las fuerzas armadas de Mizar comenzaron a invadir sus colonias, decidió esconderse para proteger dicha fuerza del hambre de poder de Mizar. Para obtener dicha fuerza, el equipo de Jet Force Gemini deberá rescatar a cada Tribal que se encuentre capturado.

Magnus

El embajador de la Union en Goldwwod te ayudará con su grandiosa sabiduría al comenzar el juego. Además de todo, te dará algunos objetos importantes para que puedas seguir con tu búsqueda por la libertad. Te recomendamos que hables con él en cuanto tengas oportunidad.

Midge

El es el asistente de Magnus, ya que como se encuentra algo ocupado tratando de salvar a los Tribals, pues envía a su fiel sirviente para asesorarte en determinadas ocaciones.

Fishface

Cuando Mizar comenzó con su imperio, esta extraña criatura comercializaba con Tribals y se los vendía al mismo Mizar para usarlos en sus trabajos forzados, pero después de que Fishface fue traicionado, decidió ayudar a la resistencia para detener el imperio de Mizar.

Vela

Mientras Juno se lamentaba por la muerte de sus padres, su hermana gemela se enroló en las fuerzas especiales de Jet Force Gemini. El equipo aún piensa que es demasiado linda como para que esté en Jet Force Gemini, pero Juno y Lupus saben que su actitud y gran habilidad para las armas, los han salvado de situaciones muy difíciles. Vela es capaz de bucear sin ningún miedo a ahogarse, no importándole si tiene que sumergirse en agua tan cristalina como en Goldwood o en los jugos gástricos de una criatura como en Eschebone. Siempre está lista para un buen chapuzón.

Juno

Al ver que su hermana gemela Vela se había enrolado para formar parte de Jet Force Gemini, decidió que si se unía a ella, era la mejor manera de detener a los villanos que causan terror en el universo, por lo que no dudo en seguir sus pasos. El miembro más audaz de Jet Force Gemini cuenta con una gran armadura que lo protege de pies a cabeza, por lo que sin ningún problema puede cruzar grandes charcos de lava sin recibir ningún daño. Lo malo único malo es que regularmente le tiembla un poco la mano cuando dispara, por lo que no es muy seguro de que acierte a blancos muy lejanos.

Lupus

El miembro más pequeño de Jet Force Gemini es un perro equipado con un gran cañón en su espalda. Gracias a su tamaño, no necesita agacharse para esquivar los ataques que provienen de enemigos a gran altura (que para el resto de los integrantes representan un gran peligro) además de que es muy veloz. Cuenta con unos propulsores en sus patas para aguantarlo en el aire por algunos segundos y así llegar a lugares inalcanzables para el resto del equipo.

Floyd

Uno de los androides de las fuerzas armadas de Mizar que al ver la injusticia de su amo hacia los Tribals, decide oponérsele, pero en la batalla es desmantelado. Sólo Jet Force Gemini podrá salvarlo de la humillación. Si encuentras todas sus partes para armarlo de nuevo, podrás entrar a las misiones marcadas con el símbolo de Floyd, además a partir de ese momento, podrás jugar el modo de historia cooperativamente con un amigo, ya que el jugador número uno cotrolará al personaje seleccionado y el segundo jugador podrá ayudarte combatiendo a los enemigos como Floyd.

Armamento

Como te podrás imaginar, el armamento es un punto muy importante para que puedas desempeñar mejor tu labor de héroe espacial. Cada una de las armas tiene diferentes características que las hace únicas e importantes.

Jet Force Pistol

El arma común para los comandos de Jet Force Gemini, esta pistola puede almacenar hasta 7 tiros en su cámara principal. Si se queda sin municiones, puede disparar descargas menos dañinas. Al contar con una gran certeza en disparos hacia objetivos lejanos, es una muy buena opción cuando se te acaban las municiones del Sniper Rifle.

Tri-Rocket Lancher

Gracias a sus 3 explosiones tan dañinas, es necesaria una gran precisión al dispararla. Es una excelente opción para objetivos grandes y que reaccionan lento, ya que los insectos pequeños y más ágiles les es más fácil esquivarlos cuando estos se encuentran a gran distancia. Sus explosiones son ideales para derribar puertas de madera.

Flame Trower

Grandioso poder de destrucción, sin embargo, ten mucho cuidado con los enemigos que has atacado, ya que se pueden volver locos y echársete encima. Lo único malo es que si no tienes cuidado, puedes gastar todo un tanque de combustible con un largo apretón al gatillo.

Shoker

Una arma experimental con un rango limitado y una mira muy errática, sin embargo, el Shoker crea un show de luces que desintegra a todo aquel con el que se le ataca.

Shuriken

La gran arma ancestral con implementos tecnológicos la han convertido en una arma mortal. Gracias a su dispositivo termográfico, persigue a su presa y regresa cual boomerang a las manos de su portador. Esta arma tiene pocas unidades por lo que es recomendable recuperarlas cuando se atascan en paredes y no es recomendable utilizarlas cuando en la escena hay grandes precipicios. Sus navajas son tan afiladas que hasta pueden cortar los escudos de los insectos.

Machine Gun

Rápida pero con poca precisión, esta arma es la mejor opción para despejar una nube de enemigos voladores y ejércitos de insectos, aunque debes tener cuidado cuando se atraviese algún Tribal. La Machine Gun también te sirve para abrir los seguros de algunas puertas.

Grenades

Gracias a su manejabilidad, y poder, esta es una gran arma para toda ocasión. Cuando se utilizan adecuadamente, pueden limpiar todo un cuarto lleno de enemigos con unos cuantos ataques. Los insectos bien entrenados también las utilizan y por lo general cuando lo hacen, no les importa si hay compañeros que puedan salir lesionados.

Plasma Shotgun

Esta arma es especialmente efectiva contra los insectos zombies de Tawfret, ya que estos se mueven lento y su poder los cortará con un solo disparo. Deja presionado el botón Z para llenar la carga devastadora de esta belleza y suelta el botón cuando hayas seleccionado tu objetivo.

Remote Mines

Estas armas son excelentes cuando se te termina el parque de las armas convencionales, sólo presiona el botón Z para dejarla pegada en cualquier superficie y presiona nuevamente el botón para detonarla.

Timed Mines

Si simplemente la avientas, se convierte en una mina de aproximación, pero si dejas apretado un poco el botón Z esta se convertirá en una bomba de tiempo que explotará en el tiempo que dejaste presionado el botón al lanzarla.

Flares

Aunque son inútiles en combate, te ayudarán a tener una mejor visión en lugares extremadamente obscuros como por ejemplo al explorar las catacumbas de Tawfret donde necesitarás bastantes municiones para rescatar a los Tribals en esa zona.

Homing Missile Launcher

Esta es una excelente arma en toda ocasión, ya que al apuntarle a algún enemigo para que esta belleza lo reconozca, el misil lo seguirá hasta dar en el blanco. Al igual que el Tri-Rocket Launche, Grenades, Cluster Bombs y Mines, los misiles te causarán gran daño si te encuentras demasiado cerca cuando exploten.

Sniper Rifle

Gracias a su zoom x10 hace de esta arma la opción ideal para inspeccionar terrenos distantes.
Su potencia es tan devastadora que eliminará de un solo disparo a la mayoría de los enemigos.

Cluster Bombs

Esta es una gran bomba que lleva otras 3 cargas en su interior por lo que debes tener cuidado de no verte afectado por su radio de acción cuando las utilices. Aunque sólo cuentas con muy pocas, son unas excelentes granadas.

Fish Food

Aunque no ocasionan ningún daño a los enemigos comunes, sirven como alimento para los peces pequeños para que crezcan fuertes y sanos.

NIVELES

En la primera parte de la historia, cada uno de ellos deberá de abrirse paso por diferentes planetas para rescatar a las criaturas que el imperio de Mizar tiene controlados. Veamos detalladamente los pasos que Juno, Vela y Lupus deben de pasar para llegar hasta la fortaleza de Mizar y su enfrentamiento.
Sin embargo hay algunos detalles que nos gustaría platicarte antes de entrar en materia.

*Todos los enemigos de infantería al ser eliminados dejan sus armas, por lo que al recolectarlas recuperas municiones así que te recomendamos tomarlas en cuanto tengas oportunidad.

*Al tomar los objetos de alguna área algunos vuelven a aparecer después de un tiempo, sin embargo te recomendamos que cuando hayas eliminado a todos los enemigos de cualquier área, te regreses por la puerta por donde entraste y regreses al cuarto para que aparezcan nuevamente todos los objetos, ya sean armas o energía. Así podrás avanzar más fácilmente hacia nuevas áreas.

*La primera vez que entres a algún nivel, te recomendamos que no te preocupes por los Triblas ya que perderás mucho tiempo y es más fácil que te eliminen. Una vez que te enfrentes con Mizar, ahora si estarás muy bien armado como para rescatar a las pobres criaturas sin ningún problema.

En varios de los niveles te encontrarás con barreras infranqueables como son las puertas con llave, la cual no posees y no encuentras con dicho personaje o por ejemplo un nivel superior al que no encuentras camino, en dichos casos lo más probable es que tengas que entrar a ese nivel con otro personaje el cual cuenta con las características o elementos para superar dicha barrera, por lo que tendrás que esperar hasta derrotar a Mizar para accesar a dicha área.

*Te recomendamos utilizar la Cruz Direccional para seleccionar con mayor facilidad tus mejores armas, sólo tienes que entrar en el menú de armas y al seleccionar la de tu preferencia sólo utiliza la cruz para marcarla en una dirección.

Ahora sí, comencemos con Juno ya que es el primer personaje con el que empiezas esta excitante aventura. Te recomendamos que sigas con cada uno de los personajes hasta que llegues al palacio de Mizar ya que así tendrás una mejor perspectiva del juego.

*Busca muy bien en los niveles para encontrar los objetos que te incrementan las municiones de tus armas, al igual que los que te incrementan la energía, ya que son invaluables. No te olvides de buscar tambien nuevas armas, ya que uno nunca sabe cuando te hará falta más poder.

JUNO

Los Tribals se encontraban felizmente en este paradisíaco planeta con sus grandes bosques y pacíficos ríos hasta el terrible día en el que Mizar ordenó su invasión y esclavizar a estas pobres criaturas. Ahora los insectos caminan libremente por todo el planeta, siempre al tanto por si alguien intenta revelarse.

GOLDWOOD FOREST

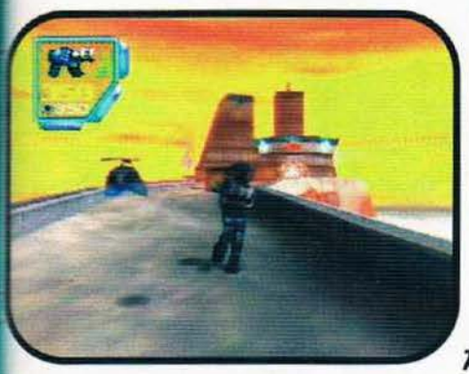
Habla con Magnus y con el Jefe Tribal (en su choza encontrarás una extención de energía) para que te detallen mejor lo sucedido en este planeta, después entrarás al área Outset. Al final de la primera intersección, hayarás 2 puertas, entra por la de la derecha para encontrar unos Tribals y en la caja cercana al río subterráneo encontrarás la Yellow Key. Al salir de Outset, sigue derecho, entra por la siguiente puerta, sube por la escalera y toma el camino de la izquierda, ahí encontrarás a Magnus, habla con él y te dará la Red Key. Ahora regresa un poco y sube por el camino que te lleva a la parte superior de la montaña, abre la puerta con la Red Key y adentro encontrarás un cofre con la Machine Gun. Ahora regresa a la parte inferior de la montaña y verás una puerta, utiliza la Machin Gun en el símbolo que se encuentra en el lado derecho de la puerta, así entrarás a el área Interior para posteriormente llegar hasta la nave y poder pasar a la siguiente misión. Pero te recomendamos que entres al menú y en la opción de Mapa te regreses a Goldwood, ya que cerca de donde esta la choza de King Jeff está una puerta cerrada con la Yellow Key en donde encontrarás los utilicimos Shurikens. Ya que los tengas, sólo vuelve a entrar en la opción de Mapa para ir al SS Anubis.

Hace tiempo fue una de las primeras naves que empezaron las conquistas del imperio de Mizar, sin embargo, ahora esta prácticamente abandonada. Los pocos Tribals que han logrado salir de las celdas, los tienen en el mantenimiento de la nave.

SS ANUBIS

Al inicio de la misión encontrarás el Plasma Shotgun que te servirá de mucho, al igual que una extensión de energía. En esta nave está secuestrada tu hermana y compañera de equipo Vela, pero para poder liberarla, deberás encontrar y destruir el panel de control de la celda en donde está encerrada. Dicho panel de control, está en el área donde hay una banda de carga, en la pared de la izquierda, pero antes de rescatar a tu hermana, te recomendamos que rompas el cristal que está en la parte superior del cuarto para que tomes un extensor de energía así como un al entrar por el túnel y pasar por la parte superior de uno de los cuartos, entra por el otro túnel para al final encontrar las Cluster Bombs.

Ahora sí regresa al cuarto de la banda de carga y entra por la puerta con el símbolo de los enemigos para llegar a rescatar a tu bella compañera (desde este momento ya puedes seleccionar a Vela para jugar con ella, sin embargo te recomendamos que primero termines con los niveles de Juno para que no te hagas bolas). Aún después de poner en libertad a Vela, deberás de entrar al siguiente cuarto para encontrar tu nave y así pasar al siguiente planeta, Tawfret. Nuevamente te recomendamos que regreses al SS Anubis, ya que hay otra ruta que te puede beneficiar bastante. Al inicio, sube por las cajas para entrar por la puerta que está en el puente, ahora te encontrarás en una cornisa, camina hacia la derecha y entra por la otra puerta que está cerrada con la Yellow Key. Así llegarás hasta una área de almacenamiento con muchas cajas, avanza por esta escena con cautela, ya que te aparecen insectos hasta por el techo, en una de las puertas encontrarás la nave que te ha de llevar hasta Walkway.



Estratégicamente situada sobre las nubes, esta es una base vital para el imperio de Mizar, por lo que es resguardada por un pequeño comando de insectos elite a quienes se les ha ordenado proteger estas instalaciones a toda costa.

WALKWAY

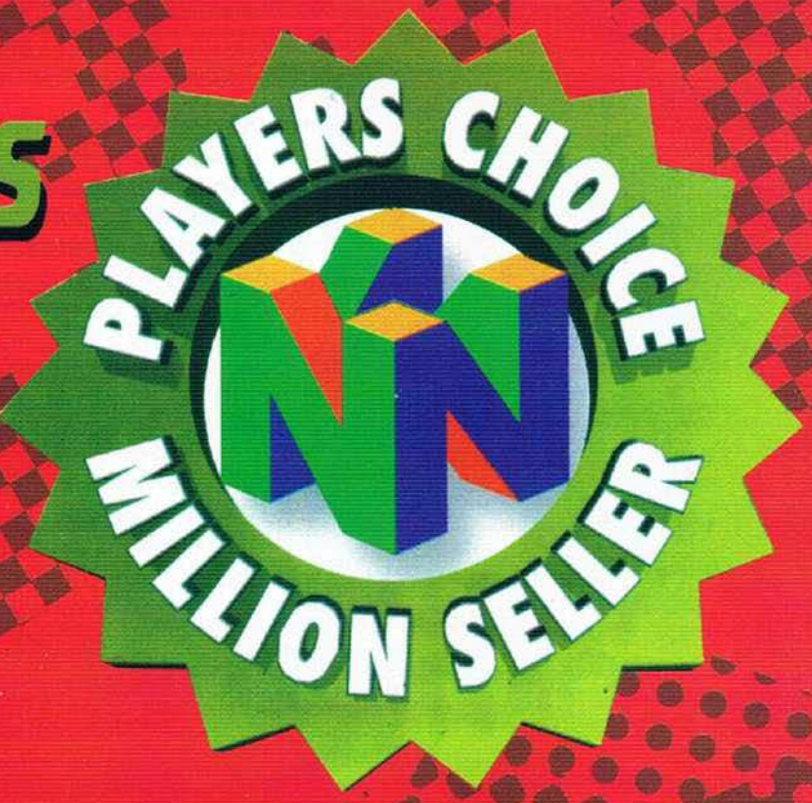
Aunque por el momento Juno no podrá hacer gran cosa en este planeta, te recomendamos que lo visites ya que ahí encontrarás fácilmente una arma muy poderosa que te será de gran utilidad, estamos hablando del Homing Missiles. Una vez que obtengas el arma, te recomendamos que utilices la opción de Map para ir hacia Tawfret, ya que si regresas por donde veniste para llegar hasta la nave, esta te regresará al SS Anubispara visitar el siguiente planeta.

Una vez en la colonia de los Tribals, los insectos llegaron a apoderarse súbitamente de este planeta junto con sus habitantes. Los Tribals que lograron escapar, se han ocultado de estas criaturas en las áreas subterráneas y en casas sobre los árboles, lejos del poder de Mizar.

TAWFRET

Al llegar a este punto del juego, podrás ver que los insectos pareciera que se han vuelto zombies o algo por el estilo ya que son más difíciles de exterminar, a menos de que utilices tus armas poderosas para destruirlos. Te recomendamos que avances por todo el camino sin pisar los pantanos para que puedas llegar hasta la puerta que te conducirá hasta una villa Tribal en ruinas, ahí encontrarás al líder, King Jeff, quien después de mostrarte lo que ha acontecido en este planeta, te obsequiará el Tri-Rocket Launcher. Con esto podrás eliminar a los enemigos que se te pongan enfrente sin mucho esfuerzo, pero deberás de ampliar sus municiones para que no se te acabe el poder. Ahora utiliza el Tri-Rocket Launcher en las puertas de madera para encontrar entre otras cosas las Granades que te serán de mucha utilidad. Sal por la puerta que está al otro extremo de la aldea para que te encuentres en el área Bridge. Ahora sigue el camino de madera para llegar al otro extremo del lago y entrar a otra puerta, en esta nueva área elimina a todos los enemigos para pasar por la siguiente puerta, ahora ve a la izquierda rodeando el lago hasta que encuentres un pequeño puente de troncos y crúzalo para llegar a una pequeña isla con un gran árbol seco, ahí encontrarás los Gimlet's Pants. Lo más seguro es que Gimlet se encuentre algo incomodo sin sus pantalonsillos, así que hay que entregárselos. Pasa a la siguiente puerta y sube por las escaleras que están a la izquierda de lo que parecía una presa, del otro lado podrás ver una construcción como una iglesia, entra en ella, habla con Gimlet y entrégale los Gimlet's Pants para que a su vez te dé la Crowbar. Saliendo de la iglesia, ve a la construcción en ruinas de enfrente y sube para encontrar a Floyd. Al hablar con él, te pedirá que encuentres sus partes perdidas y así te ofrecerá una gran ayuda. Una de las partes de Floyd está dentro de la chimenea de la iglesia, a la que podrás subir por unos peldaños que están al costado derecho de esta construcción (viéndola de frente). La otra está en la parte superior de las ruinas de la izquierda de la iglesia, y la última pieza está dentro de la construcción en la que se encuentra Floyd, incluso ahí encontrarás las Flares para alumbrar tu camino. Una vez que tengas las tres, regresa con él para que comience a echarte la mano. En la construcción que está a la derecha de la iglesia encontrarás el Sniper Rifle. Ahora entra en la siguiente área que es Castle, al adentrarte hasta lo más profundo de este castillo, encontrarás un recinto con un una marca en el piso, al llegar a él te toparás con el primer jefe.

¡EMPEZAMOS EL MILENIO CON LOS TITULOS MAS BUSCADOS!



Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

FET/BUBB

Al enfrentarte con el jefe sólo podrás caminar hacia los lados y saltar mientras que con el Stick Análogo manejarás la mira como si estuvieras presionando el botón R. Antes de seguir, te recomendamos que utilices los cohetes contra este gran enemigo. Ok, en el momento en el que tengas nuevamente el control, apunta a los colmillos del jefe (están bajo los ojos) y dispárales en el momento en el que brille la mira. El enemigo, por su parte, comenzará a lanzar una ola de vampiros los cuales podrás esquivar sólo caminando hacia los lados, después dará un salto para crear una ola de fuego que deberás esquivar saltándola (el centro es el mejor punto para saltar la ola de fuego). Cuando le quites los dos colmillos, apunta hacia las antenas que tiene en la cabeza, en cuanto el enemigo comience a cargar energía eléctrica y brille la mira lanza tu ataque. Por su parte, el jefe comenzará a acumular poder para lanzarte una gran descarga eléctrica (esquívala moviéndote hacia los lados) y seguirá con su ataque de ola de fuego. Al destruirle ambas antenas, apúntale a los ojos y dispara en cuanto tengas oportunidad. El enemigo seguirá lanzando sus ataques anteriores y en cuanto le destruyas los ojos, el enemigo estará acabado.

Ahora sólo te resta llegar hasta la nave para viajar hasta el palacio del mismo Mizar.

Un monumento al insaciable ego de este tirano, el palacio es un testimonio de las grandes conquistas de este imperio. Aunque hay pocos enemigos en esta área, todos ellos forman parte de un equipo elite de las fuerzas armadas de Mizar.

MIZAR'S PALACE

Muy bien, ya llegamos hasta aquí, sólo nos falta un poco más. Camina todo derecho hasta que llegues a una construcción, entra en ella y pisa la penúltima flama del lado izquierdo para llegar a la parte baja (aunque te recomendamos que antes te des una vuelta por los cuartos del fondo). Camina de frente hasta llegar a una intersección, toma el camino de la izquierda y sigue por ahí hasta que encuentres una puerta que está arriba de una pequeña subida, entra en ella y camina de frente sobre la lava (no te preocupes, no te hará ningún daño) y cruza la puerta para salir a una gran área. Ahora avanza siguiendo la pared de la derecha y encontrarás un círculo en el piso, salta en él, párate sobre el símbolo de Floyd y presiona el botón A. Una vez que tengas el control en Floyd, deberás buscar las 3 piezas de la pirámide, la primera está en la parte superior de los anillos que están en el centro de la gran área, después ve por las que están en la parte superior de una pared (a la derecha del camino de donde provienes), ahora toma la que está en la esquina de una construcción (regresa un poco con la reversa y gira a la izquierda para ver la construcción), toma la última pieza y entra por esa torre para llegar al Generador de la pirámide antes de que se te acabe el tiempo. Cuando logres cumplir la misión con Floyd, aparecerá la gran pirámide en donde se encontraban los aros, entra en la puerta que le corresponde a Juno y comienza la aventura con Vela (esto no significa que tengas que empezar de nuevo, te aparecerá una pantalla donde podrás seleccionarla).

VELA

Esta es otra nave invasora de la flota de Mizar, de hecho esta fue la que se encargó de tomar Goldwood por la fuerza. Como te podrás imaginar, está llena de insectos y otros robots que defenderán la soberanía de esta nave colonizadora.

SEKHMET

Del principio del nivel, toma las Granades, sube por la rampa y entra por la puerta de la izquierda, elimina a todos los enemigos y avanza hasta el camino de agua, con la plataforma de donde venias a tus espaldas, gira a la izquierda y entra por la puerta en donde encontrarás la Machine Gun y un extensor de energía, regresa al cuarto anterior, sigue el camino de agua y pasa por la siguiente puerta, sigue de frente y llegarás hasta una puerta con un switch a su derecha, dispárale con la Machine Gun y esta se abrirá, entra por ella y nuevamente elimina a todos los enemigos para abrir la siguiente puerta, adentro encontrarás el Plasma Shotgun y a Fishface (una criatura que parece tortuga) y al hablar con él te dará la Red Key. Ahora regresa 2 puertas por donde venías, sigue la pared de la izquierda, elimina a todos los enemigos (si es que has dejado alguno), sube hacia el camino superior y entra por la puerta que tiene el candado de enemigos. Elimina a todos los enemigos y entra por la puerta de enfrente, ahora te encontrarás en un cuarto con lava, cruza por las vigas para llegar a la puerta en donde necesitas la Red Key y adentro encontrarás una estructura, sube por ella y llegarás a un corredor iluminado. En el siguiente cuarto encontrarás otra estructura, sigue su camino y llegarás a otro corredor iluminado y en el siguiente cuarto te encontrarás con una tercera estructura, trata de bajar de ella sin hacerte daño y entra por la puerta que está abajo. En este cuarto elimina a todos los enemigos y pasa al siguiente cuarto en donde encontrarás un cristal en el piso, ahí encontrarás la Green Key. Sal del cuarto por la puerta de enfrente y cuando lo hagas, busca detras de ti, ya que cerca encontrarás otro extensor de energía, adelante encontrarás una puerta cerrada con la Green Key y así saldrás al principio del nivel, ahora entra por la puerta de en medio, sube por la gran rampa mientras derrotas a todos los enemigos que abren la última puerta en donde está la nave.

Este es un planeta extremadamente frío. De bajo de la superficie hay in gran ejercito de insectos que darían hasta su última gota de sangre para proteger a las larvas que se están incubando.

CERULEAN

Al inicio recoge la barra de oro que esta detras del modulo de aterrisaje, ahora derrota a los enemigos para entrar por la reja de la derecha. Sigue la pared de la derecha para eliminar al enemigo que mantiene cerrada la puerta anterior y recoge la segunda barra de oro que esta cerca, ahora ve hacia el centro del área y vete pegando hacia la izquierda ya que sobre un ducto encontrarás la tercera barra de oro. Regresa a la sección anterior (la que esta al principio del nivel) y entra por la otra reja, ahí te encontrarás nuevamente con un Fishface y te entregará el Tri-Rocket Launcher a cambio de las barras de oro, aprate encontrarás otro extensor de energía. Regresa a las dunas y entra por la puerta del fondo de dicha área. En la siguiente cueva encontrarás la Yellow Key, pasa por la siguiente puerta y elimina a todos los enemigos, en la cueva de la izquierda encontrarás un extensor de enería y el Homing Missiles, sal y entra a la puerta cerrada por los enemigos, dentro te encontrarás en un túnel, sigue el camino y elimina a todos los enemigos que te encuentres ya que hay muchas puertas que están cerradas por los insectos, así llegarás hasta la nave. Lo que te recomendamos es que le dispares a las larvas que están colgando del techo ya que ellas te proporcionarán algo de energía. Fotos JFG45 & JFG46

Conocido como el Bosque de Mizar, esta es la primera base de las conquistas de este tirano. Las barracas están llenas de insectos ansiosos por poner en práctica su entrenamiento, aún así, al pasar por estas reforzadas fuerzas armadas, deberás de introducirte a los majestuosos laberintos diseñados para extraviar a cualquiera que intente infiltrarse.

ICHOR

Como te podrás imaginar, este planeta está lleno de enemigos, así que la mayoría de las puertas a las que puedes accesar están cerradas por lo insectos, elimínalos a todos para que no tengas ningún problema para avanzar. Al entrar en la segunda puerta, podrás encontrar 2 puertas que están en un nivel superior a los costados de la puerta cerrada por los enemigos, te recomendamos que te subas a la plataforma y entres por la puerta de la derecha para que encuentres los Flares y el Sniper Rifle. Baja de la cornisa (ya que así estarás en el cuarto que normalmente entrarías) elimina a los insectos para pasar al siguiente cuarto. Aquí encontrarás un extensor de energía al igual que en el segundo próximo. Así te toparás con un cuarto con unas plataformas de colores y unos switches en el piso también de colores, como podrás suponer al pararte sobre el switch de cada color, moverás la plataforma de su mismo color, no es nada nuevo, así que no creemos que tengas mucho problema con este. Adelante te toparás con la entrada a otra fortaleza, ten cuidado, ya que hay unas torretas muy bien montadas a los costados así que ¡aguas! Al entrar a dicha parte del nivel, te encontrarás en la antesala a uno de los más feroces jefes, pero no te preocupes por que el cuarto esta lleno de armas y energía. Recuerda que para que estés más seguro, puedes regresarte un cuarto y cuando entres de nuevo, todas las armas y la energía estarán nuevamente disponibles para que las tomes.

LURG

Cuando llegues a una plataforma y veas que se aproxima una gran abeja, sabrás muy bien que no tienes salida. Lo que debes de hacer es irte a un extremo de la plataforma y esperar a que lance un montón de larvas hacia tu posición, en cuanto caigan, corre hacia el centro de la plataforma y apúntale a sus brazos, después de que exploten las larvas, dispárale a los brazos, repite esto hasta que se los destruyas. Lurg seguirá soltando larvas así que regresa a un extremo de la plataforma y espera a que te lance más larvas, en cuanto estas caigan en la plataforma, ve al otro extremo y apúntale al gran cuerpo que se ve detrás y en cuanto exploten las larvas, dispárale, obviamente tienes que repetir esto hasta que le destruyas el cuerpo. Ahora Lurg comenzará a volar sin dejar de atacar así que esquívalo y en cuanto esté cerca de ti, dispárale sin discreción a los cañones que tiene cerca de la cabeza, al destruirlos ya no le quedará nada con que atacarte y tendrás que atinarle a su cabeza hasta eliminarlo.

Al terminar con Lurg, te encontrarás con Lupus, por lo que desde ese momento ya podrás seleccionarlo para jugar con él. Ahora te resta encontrar tu nave para llegar hasta el palacio de Mizar.

MIZAR'S PALACE

Como este nivel ya dimos los detalles anteriormente, no lleva recuadro, sólo la foto del nivel. Al inicio del nivel, sólo camina de frente hasta llegar a un pequeño riachuelo, ahí gira hacia la derecha y entra por el túnel que está bajo el agua. Ahí te recomendamos que te des una vuelta para encontrar algunas cosillas que te serán de mucha utilidad y regresa a la entrada, ahora nada de frente y toma la primera derecha, después toma la siguiente izquierda y avanza para tomar la segunda derecha, así llegarás hasta una puerta en forma de diamante por la que saldrás de esta parte del nivel, adelante ya está muy fácil como para que te pierdas. Ahora te recomendamos que entres rápidamente por el área que está cerca de donde utilizas a Floyd para sacar la pirámide de Mizar ya que ahí encontrarás algunos expansores de municiones. Ahora entra a la pirámide de Mizar por la puerta que le corresponde a Vela y pasarás a controlar a Lupus.

LUPUS

Esta es una nave en donde las fuerzas de Mizar son enviadas a nuevos planetas para colonizarlos. La nave cuenta con muchos escondrijos y pasadizos llenos de enemigos por lo que necesitarás un gran armamento para poder sobrevivir en este nivel.

SPAWNSHIP

En el primer cuarto, toma el Plasma Shotgun, la Machine Gun y el extensor de energía, ahora sube por el elevador, síguete de frente, elimina a los insectos voladores para abrir la puerta y entra por ella. Elimina al enemigo del fondo y súbete en alguna de las plataformas para llegar al otro extremo del abismo y entrar por la puerta. Elimina a los insectos que te salen y sube por una de las plataformas para llegar al otro extremo del cuarto, vence a los enemigos que quedan de ese lado y sal por la puerta. Ahora te encontrarás en un cuarto con vigas y unos cuantos enemigos, elimínalos a todos y entra por la puerta cerrada por los enemigos, ahí te encontrarás a un insecto gigante que al eliminarlo podrás tomar fácilmente la Red Key. Ya que tengas la llave en tu poder, sal por la puerta por donde entraste y regresa al mismo cuarto pero por la puerta de la derecha, destruye a los insectos voladores y entra por la puerta de ese puente, sigue derecho por dos puertas y entrarás a un cuarto donde verás a dos insectos en unos ductos, destrúyelos y entra por cualquiera de los ductos para encontrar la Yellow Key junto con el Sniper Rifle. Ahora sólo regresa al cuarto anterior y entra por la puerta en la que necesitas la Yellow Key, cruza un cuarto lleno de lava (en donde hay oculto otro expansor de energía) y otro circular para llegar hasta la nave de Lupus.

Este es otro planeta lleno en minerales por lo que es una de las principales colonias de las fuerzas armadas de Mizar. Todos los túneles están llenos de enemigos y de Tribals esclavizados.

RITH ESSA

Aunque no encuentras ningún obstáculo mayor para pasar por este planeta, sí te recomendamos que busques las armas que están escondidas, la primera está en la cueva a la derecha de la subida a la montaña (además encuentras un expansor de energía), sólo sube la primera parte y utiliza los propulsores para llegar a la puerta en donde hallarás los Homing Missiles, la segunda está al terminar la primera sección en donde encuentras el Tri-Rocket Launcher y para obtener la tercera arma cruza el pequeño lago, sube por los escalones y al pasar por la puerta, a la izquierda ahí estarán las Cluster Bombs junto con un expansor de energía. Te recomendamos bastante que revises bien todas las áreas, ya que hasta donde menos te lo imagines, encuentras expansores de municiones.

Las violentas erupciones volcánicas y las repentinas plataformas hacen que la vida en este planeta sea muy rara, sin embargo existe. La armada de Mizar fue enviada a este inhospitalario planeta para cuidar a los Tribals para que trabajen en sus minas.

ESCHEBONE

Ábrete paso saltando entre los pequeños fragmentos de tierra sólida evitando caer en la lava (en la segunda área encontrarás un expansor de energía) hasta llegar a la cabeza de un gusano gigantesco, ahí toma las Granades que están a la derecha y lánzaselas a su boca, una vez que ponga su lengua como puente, entra a su cuerpo por la boca. Elimina a todos los insectos para pasar al siguiente cuarto, ahora los enemigos te atacarán desde un puente, aquí te recomendamos que uses el Sniper Rifle para eliminarlos y poder pasar al siguiente cuarto. Pasa a la siguiente puerta y llegarás a un túnel con bastante enemigos, al llegar al final estarás en una área grande, destruye a los insectos y entra por la puerta de la derecha. Ahí te encontrarás en una serie de túneles sin variantes así que recorre todos ellos así encontrarás un pequeño lago en donde hay un expansor de energía, prosigue hasta llegar a una parte en un puente donde este se divide en dos puertas, ahí baja del puente por el pilar de la derecha para tomar la Magenta Key. Ahora sube al puente y entra por el túnel de la izquierda hasta llegar al siguiente cuarto en donde deberás entrar por la puerta de la izquierda, así llegarás al final del gusano gigante y a los jefes del planeta.

MECHANTIDS

Antes que nada te avisamos que te enfrentarás a 2 mantis gigantescas y mientras estas atacando a la de enfrente, la que está atrás te atacará cíclicamente con unos misiles, por lo que en los extremos de la plataforma hay unas piedras que te podrán cubrir de estos ataques, sin embargo pueden ser destruídas por el jefe que está enfrente o por tus misiles. Muy bien, en cuanto aparezca uno de los jefes enfrente de ti, apúntale a su brazo con el arma, en cuanto brille la mira, comienza a dispararle hasta que pierda su arma, después apuntale a su otro brazo y comienza el ataque hasta que brille la mira y destrúyele esa otra mano. Al llegar a este punto, las mantis cambiarán de lugar por lo que tendrás que repetir todo hasta este punto. Una vez que los dos jefes ya no tengan extremidades superiores, el que te atacó primero regresará para atacarte con la cola, sólo deberás dispararle a la cola y sólo cuando intente atacarte con ella; cuando se la destruyas cambiará nuevamente de lugar con su compañera, repítele la dosis y ahora podrás atacar a ambas libremente hasta que las destruyas. Ahora sólo te resta llegar hasta la nave para así estar a un paso de enfrentarte a Mizar.

MIZAR'S PALACE

Como este nivel ya dimos los detalles anteriormente, no lleva recuadro, sólo la foto del nivel.
Al inicio, sigue de frente por el corredor hasta llegar a una área abierta, ahí ten mucho cuidado ya que estarán esperándote algunos insectos voladores y enemigos gigantes que te atacarán con armas potentes. Una vez que los elimines entra por la puerta y abre el cofre para obtener los Night Vision Goggles, ahora párate sobre el símbolo que está en el centro del cuarto y presiona el botón A para activar los goggles de visión nocturna y entra por la puerta de enfrente. En este laberinto (que la verdad está muy fácil) toma el camino de la derecha y síguete pegado a la pared de la izquierda hasta llegar a una bajada, déjate caer y ahora sigue de frente para tomar la primera derecha y súbete a la plataforma que está en el centro del cuarto. Así saldrás a la superficie en donde deberás de saltar hacia las cascadas utilizando los propulsores, sube por las piedras de la derecha y sigue de frente para llegar a una puerta y entra por ella. Ahora te encontrarás en el centro del palacio en donde está la pirámide de Mizar, entra por la puerta correspondiente a Lupus y disfruta de los cinemas antes de enfrentarte al mismo Mizar.

BATALLA CONTRA MIZAR

Una vez que los 3 integrantes del equipo hayan entrado a la pirámide de Mizar, y tengas control sobre Lupus (es el único que puede hacerle frente al tirano) apúntale a la cabeza y en cuanto la mira cambie de color, comienza a atacarlo. Mizar por su parte, te atacará con cohetes que podrás esquivar fácilmente y explosiones en el piso las cuales podrás esquivar ya sea saltando o llegando al extremo de la izquierda donde la explosión no podrá alcanzarte. De vez en cuando Mizar se tapará la cara por lo que tendrás que parar los ataques hasta que se descubra nuevamente el rostro para atacar de nuevo. Así derrotarás sin ninguna dificultad a Mizar, sin embargo este logra escapar para presentarte un nuevo reto el cual analizaremos hasta el próximo número de tu revista Club Nintendo. Mientras tanto, te recomendamos que te acostumbres a las nuevas habilidades que obtienen cada uno de los personajes y que intentes nuevas cosas ya que cualquiera de los 3 integrantes de Jet Forece Gemini podrán accesar a cualquiera de los niveles anteriores. Hasta entonces, buena suerte.

tips de MARIO GOLF

Todos los que prueban el Golf se enamoran de él. Para algunos el Golf es una forma de vida... Otros se mueren por jugarlo... Su sueño es... ¡Ser el mejor! Y para ti que quieres ser el mejor, sigue leyendo:

Mario, junto con todos sus cuates, sigue haciendo de las suyas ahora en el sistema portátil, efectivamente, es Mario Golf para tu Game Boy Color. Este cartucho tiene un modo de juego de Aventura / RPG que es muy llamativo. Aquí no tendrás que usar comandos o pociones, lo único que hacen es enseñarte a jugar Golf, ganar experiencia e ir subiendo de nivel.

Cuando estás en este modo de juego (recuerda que debes crear un jugador para poder entrar en él) y pones pausa, aparecerá un menú, en él encontrarás el sub - menú de Stars; ahí te puedes dar cuenta de cuántas estrellas te hacen faltan y aquí te diremos en dónde se encuentran.

Lo primero que debes hacer, después de haber creado un jugador, es acabar todos los torneos en Tournament (Marion Club, Palm Club, Dune Club, Links Club, Peach's Castle) y haberle ganado a todos los personajes ocultos en Match Game (Putts, Grace, Luigi, Tiny, Gene Yuss, Wario, Mario).

MARION CLUB

Una vez hecho esto, ve a Marion Clubhouse, entra por la puerta trasera, ve a la derecha, pasa el primer camino que va hacia arriba y entra en el segundo camino que va hacia arriba, ahí está el Driving Range.

Shot Lesson 2:

Habla con el personaje que se encuentra a la derecha y realiza el tiro que te indica. Ahora puedes checar tus estrellas y ya llevas dos.

Shot Lesson 1:

Habla con el personaje que se encuentra entrando hasta la izquierda y realiza el tiro que te indica.

Saliendo del Driving Range ve de nuevo a la derecha y entra en el siguiente camino que va hacia arriba, ahí es el Approach Practice Range.

Approach Lesson 1:

Dirígete a donde está el Green y habla con el personaje que está a la derecha, él te enseñará cómo hacer un Approach y si lo haces bien te dará una estrella.

Approach Lesson 2:

Arriba del personaje anterior se encuentra una chava, habla con ella para que te enseñe otra clase de Approach y poder ganar otra estrella.

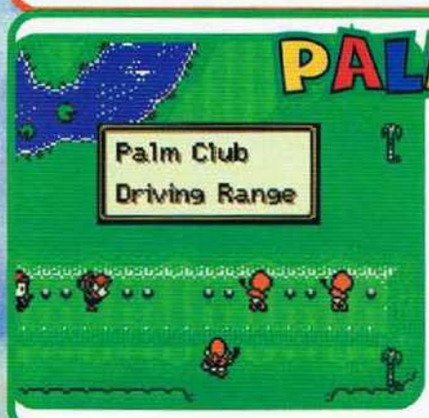
Putting Contest:

En este lugar existen siete personajes, uno de ellos te retará arriba del Green para que metas la bola en el hoyo siete veces de diez intentos, si lo haces te dará una estrella y ganarás experiencia.

Solamente te falta un lugar en Marion Clubhouse, saliendo del Approach Practice Range, dirígete hacia la derecha por el camino que está al final y llegarás al Practice Putting Green.

Ahora salte de Marion Clubhouse por la puerta delantera y dirígete a Palm Club, para orientarte mejor en el mapa, puedes poner pausa y seleccionar "Navigation", ahí encontrarás todos los lugares, cuando selecciones el lugar a donde quieres ir aparecerá una flechita indicándote dónde está el lugar.

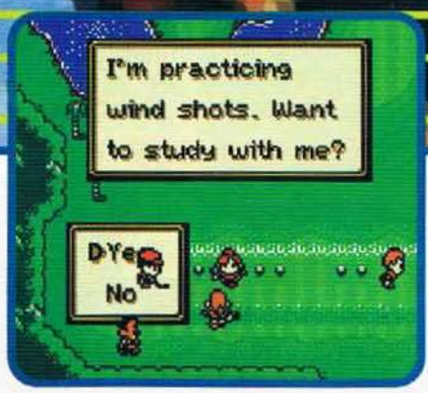
PALM CLUB



Ve a la derecha, pasa el primer camino que va hacia arriba y entra en el segundo camino que va hacia arriba, ahí está el Driving Range.

Shot Lesson 1:

Habla con el personaje que se encuentra entrando enfrente de ti y realiza el tiro que te indica.



Shot Lesson 2:

Habla con el personaje que se encuentra entrando a la izquierda y realiza el tiro que te indica.

Approach Lesson 1:

Habla con el personaje que se encuentra en el Bunker (trampa de arena) y realiza el tiro que te indica para poder ganar una estrella y experiencia.

Saliendo del Driving Range ve de nuevo a la derecha y entra en el siguiente camino que va hacia arriba, ahí es el Approach Practice Range.

Approach Lesson 2:

A la izquierda del personaje anterior se encuentra una chava, habla con ella y realiza el tiro que te indica.

Saliendo del Approach Practice Range, dirígete hacia la derecha y llegarás al Practice Putting Green.

Ahora salte de Palm Club y ve hacia Dune Club, recuerda usar el "Navigation" del menú de pausa.

DUNE CLUB

De nuevo, entra en Dune Club, ve a la derecha, pasa el primer camino que va hacia arriba y entra en el segundo camino que va hacia arriba, ahí está el Driving Range.

En este lugar existen cinco personajes y uno oculto (Baby Mario), el que está a la derecha del Green te retará para que metas la bola en el hoyo siete veces de diez intentos.

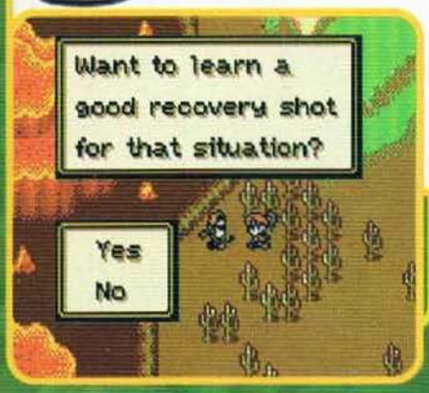
Putting Contest:

Shot Lesson 1:

Habla con el personaje que se encuentra hasta la derecha de la entrada y realiza el tiro que te indica.

Shot Lesson 2:

La chava que te da la estrella se encuentra al lado izquierdo del Fairway, o sea que tienes que caminar un poco hacia arriba por el lado izquierdo, realiza el golpe para ganar otra estrella.



Saliendo del Driving Range entra al Approach Practice Range. Ve de nuevo a la derecha y entra en el siguiente camino que va hacia arriba.

Approach Lesson 2:

A la izquierda del personaje anterior se encuentra una chava, habla con ella y realiza el tiro que te indica.

Saliendo del Approach Practice Range, dirígete hacia la derecha y llegarás al Practice Putting Green.

Approach Lesson 1:

Habla con el personaje que se encuentra detrás del Bunker y realiza el tiro que te indica para ganar una estrella y experiencia.

Putting Contest:

Dirígete al Green, el personaje que se encuentra en la parte inferior izquierda te retará para que metas la bola en el hoyo siete veces de diez intentos.

Alternate Game:

En la parte superior del Green hay tres personajes juntos, habla con alguno de ellos, te invitarán a jugar en parejas un campo de 18 hoyos. La pareja que te toque no será de lo mejor, pero para eso es la experiencia, para que la apliques aquí. Si tu y tú pareja ganan por menos golpes, ganarás experiencia y la estrella.

Saliendo de Dune Club ve a Links Club, no olvides usar el "Navigation".

VIDEOJUEGOS DE ENERO

BLOCKBUSTER VIDEO®

DONKEY KONG

En la renta de Donkey Kong llévate **GRATIS** la renta del Expansion Pack

TOY STORY 2

JET FORCE GEMINI

zona de juegos

Blockbuster® te descuenta $15 en la renta de un videojuego

NINTENDO 64

BLOCKBUSTER VIDEO

No aplica con otras promociones.
Válido en tiendas participantes.
Válido en enero de 2000.
Válido uno por membresía.

5 3 1 0 X 6 1 5 0 0

LINKS CLUB

Otra vez lo mismo, entra en Links Club, ve a la derecha, pasa el primer camino que va hacia arriba y entra en el segundo camino que va hacia arriba, ahí está el Driving Range.

Shot Lesson 1:

Dirígete hacia arriba del lado derecho, ahí está un cuate que te va a hacer ver tu suerte, ya que el tiro que te pide es algo difícil, pero con práctica y algo de paciencia lo lograrás.

Shot Lesson 2:

Ahora ve por el otro lado, hacia arriba del lado izquierdo está una chava que te pedirá que realices un tiro, si lo haces bien te dará la estrella y experiencia.

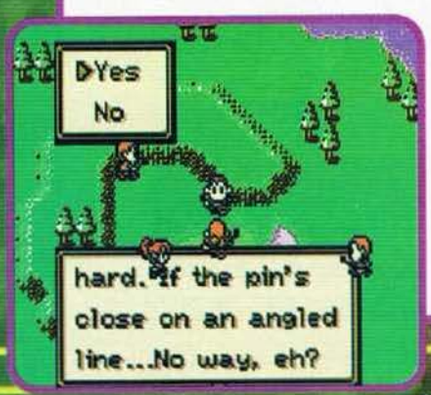
Saliendo del Driving Range entra al Approach Practice Range.

Approach Lesson 1:

Habla con la chava que se encuentra al lado izquierdo del Green, te retará para que metas la bola en el hoyo o tan cerca posible (menos de 3 Yardas) siete veces de diez intentos en golpes de Approach.

Approach Lesson 2:

En la parte de arriba del Green está un personaje, habla con él, te retará para que metas la bola en el hoyo o tan cerca posible (menos de 3 Yardas) siete veces de diez intentos en golpes de Approach.



Saliendo del Approach Practice Range, dirígete hacia el Practice Putting Green.

Putting Contest:

Dirígete al Green, el personaje que está abajo a la izquierda te retará para que metas la bola en el hoyo siete veces de diez intentos.

Regresa al Driving Range para realizar los siguientes tiros.

Shot Contest 1:

Ve al otro lado, habla con la chava para que realices un tiro, si lo haces bien te dará la estrella y experiencia.

Shot Contest 2:

Ahora Ve hacia arriba del lado derecho, ahí está el cuate que te hizo ver tu suerte, realiza bien el tiro para obtener una estrella más.

Después de haber terminado todos los campos nos vamos hacia el mapa en general, aquí encontrarás lugares que antes no podías entrar, pero que ahora se abrieron y tienes acceso a ellos y por consiguiente tienen una estrella escondida. Recuerda usar el "Navigation" para poder localizarlos más rápidamente.

Windy Valley Hole 1:

Habla con el personaje que se encuentra en la parte superior derecha, él te retará para que metas la bola en el hoyo de un solo golpe, o sea un Hole In One. Si no pones la bola lo más cerca del hoyo (3 yardas o menos), no te dará la estrella ni la experiencia.

Si lo haces correctamente, este personaje, además de darte tus regalitos, abrirá su tienda y te podrá cambiar tus palos por unos más poderosos en Club Maker's Hut al centro del mapa.

Tiny-Tots Golf Grounds:

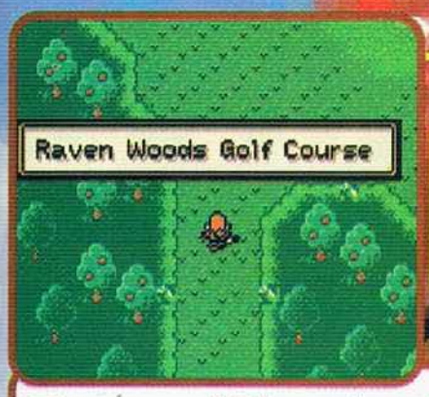
La chava que se encuentra aquí te pedirá un favor: Meter todas las bolas al Green lo más cerca posible del hoyo (3 yardas o menos). La peculiaridad que tiene esto es que es por tiempo, así que tendrás que ser rápido, preciso y conciso; en total son nueve bolas, si lo haces correctamente te dará la estrella y experiencia.

Mini-Mini Lake Course:

Aquí hay dos cuates en la parte superior izquierda, ellos están dudando de tus golpes y quieren meter la bola en el Green que está en una pequeña isla, si logras hacerlo tú, te darán una estrella y experiencia.

Windy Valley Hole 2:

Regresa con el personaje que se encuentra en la parte superior derecha, él te retará para que metas la bola en el hoyo, o lo más cerca posible, de un solo golpe.



Raven Woods Course:

El personaje que está aquí es algo distraído (¿será Gus jugando Golf con un cuervo?) ya que un ave le quitó su sombrero y tú como buen jugador profesional te animas y le ayudas, lo único que debes hacer es ejecutar un Pin Shot, o sea pegarle a la bandera del hoyo desde afuera del Green, si lo haces correctamente te premiará con una estrella y experiencia.

Golf Guru's Pitch & Putt:

Este lugar es el MÁS DIFÍCIL de todos, habla con el personaje de la entrada y te retará a jugar nueve hoyos. El reto consiste en meter la bola de un golpe al Green y uno más al hoyo, o sea que debes meter la bola en Biridie (dos golpes para meterla al hoyo). Recuerda tener mucha paciencia y practicar mucho para poder lograrlo.

Nuestro mejor consejo es que recuerdes que la práctica hace al maestro.

Lo desconocido del conocido Transfer Pak

Tuvimos la oportunidad traernos de Japón en nuestro último viaje el famosísimo Transfer Pak y poder ver algunas cosas interesantes dentro de este juego y el de N64. Gracias al poderío del N64 y del GBC saldrá a la venta próximamente el Transfer Pak, aditamento que se conecta en el puerto del Controller Pak y tiene la función de transferir los datos de tu cartucho de Game Boy al Nintendo 64, esto nos da la pauta para introducir el cartucho de Mario Golf en el Transfer Pak y pasar los datos al cartucho de Mario Golf de Nintendo 64 y viceversa, una vez hecho esto puedes checar todos los datos completos, excepto las repeticiones instantáneas, de tu cartucho de Nintendo 64. También puedes pasar al personaje que hayas creado en el GBC y jugar con él en 3D, ganar experiencia y sobre todo escuchar sus voces, checa estas fotos para que veas cómo se ven los 4 personajes que le faltan a tu cartucho de N64.

ULTIMA PAGINA

ARTE EN SOBRES

Recuerda que este mes comenzamos un nuevo siglo, así que te tienes que poner muy listo para enviar lo mejor de tu arte en sobres. Actualmente están llegando muchos sobres en blanco... no dejes que el tuyo sea uno de ellos; sigue escribiéndonos a la dirección que ya conoces y pon la mejor de tus ilustraciones en tus sobres. El criterio que usamos para publicar tus dibujos está basado en la originalidad y en la técnica de dibujo que uses. Toma tu sobre, tu lápiz y tus colores y empieza a dibujar. Aprovecha y mándanos dibujos con motivo del día de la amistad para que vayan muy de acuerdo con el próximo mes.

Ganador del mes

Unidos para el combate: Doom, Turok y Duke Nukem
Gustavo Enrique Osorio Ramírez
México, D.F.

Mención honorífica

¡Tal vez deban cambiar esas armas por insecticida!
Giovanni Bortolotti C.
Saltillo, Coahuila

Mención honorífica

Mario "Chrismas" Party
¡Qué bien se la pasó Mario y sus amigos en la pasada navidad!
Javier Anibal Solis Santiago
México, D.F.

Los favoritos de "Panteón"

Killer Instinct Gold (Rare / N64)
Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero (Midway / N64)
Mario Kart 64 (Nintendo / N64)
Mischief Makers (Nintendo / N64)
Chrono Trigger (Squaresoft / SNES)
Killer Instinct (Rare / SNES)
Nosferatu (Seta / SNES)
Pokémon (Nintendo / GB)
Raging Fighter (Konami / GB)
WWF Super Stars (LJN / GB)

RESET

Primero queremos darte un abrazo y los mejores deseos para este nuevo año de parte de todo el equipo de Club Nintendo. Bueno, seguramente aún estás disfrutando de tus regalos y de tus juegos nuevos y por eso estamos preparando los mejores tips y estrategias de los títulos más recientes y revisiones de los juegos que vendrán muy pronto. Pues el menú para el próximo número es: Tips de Shadowgate 64, un súper juego de Kemco; empezamos con una ayudadita para Donkey Kong 64 de los ultra creativos chicos de Rare; lo que esperabas, un análisis muy A Fondo de los zombies en Resident Evil 2 para N64 de Capcom; un vistazo rápido a Star Wars Episode 1: Racer para Game Boy Color de Nintendo; las mejores estrategias para Turok Rage Wars para N64 de Acclaim; y ve preparando tu Game Boy Printer y tu Pokémon Yellow, pues ya podrás comenzar a llenar el álbum de edición especial de Pokémon. Hay muchas otras sorpresas más, así que ve apartando la edición de febrero de Clubnin con tu voceador. ¡Ah... y próspero año nuevo!

...SÍGUELE LA HUELLA A ELMO!

Carrefour

EXITO

SUPERLEY

Optimo

BARRANQUILLA
SAO
SUPERALMACENES OLIMPICA

MUNDO DE Nintendo

Encuentra todos nuestros productos Nintendo en más de 48 puntos de venta en el país

Y además envíanos tus inquietudes, cartas, fotos y dibujos , te lo publicamos en nuestros próximos números. Escríbele tus cartas a Elmo a la Av. 7 No. 120A - 13 Mundo Nintendo ó a la Carrera 4 No. 23 -10 Bogotá

Compra Legal, nosotros si te respondemos!

SUPER NINTENDO
USADO,
1 AÑO DE GARANTÍA
$ 29.900

11 AÑOS AVALAN
NUESTRO PRESTIGIO

ENTREGA TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM EN PARTE DE PAGO POR UN

NINTENDO 64 USADO,
1 AÑO DE GARANTÍA
$ 64.900
PAGO CONTADO

VISITA NUESTRA PÁGINA DE INTERNET
Y ENTÉRATE PRIMERO DE LAS NOVEDADES
WWW.MIRAX.CL

CAMBIO DE JUEGOS DE SUPER NINTENDO Y NINTENDO 64

Sucursal 1: Providencia 2380 • FonoFax: 232 9704
Sucursal 2: Apumanque Loc. 99 • Fono: 246 3460

DESPACHOS A PROVINCIAS